

本期焦点：数码相片高效美化法
零售5元
Popsoft
电脑应用和娱乐的第一选择
大众软件®
2008年 半月刊 总第259期
www.popsoft.com.cn
02
生肖傳說
ONLINE
12ha.com
1月18日 开测
战神光辉
www.mwo.cn
广受玩家好评的经典2D网游
即将推出资料片-战神光辉
十二亿华人 十二亿生肖 十二亿人的《生肖传说》
2008年第一季严重K测
火星人也想玩的Q星巨作《生肖传说》
金酷出品 玉帝认证
諸侯 online
2d玩家期待的巅峰之作
2008年暑期即将推出
Goldcool Games
上海鸿利数码科技有限公司
P08
全能娱乐平台
惠普 畅游人m9155cn家用台式电脑
黑莓手机的难解方程
P22
黑莓手机的难解方程
《职业进化足球2008》
P112
《职业进化足球2008》
进阶攻略
ISSN 1007-0060
02>
9 771007 006005



年度舞蹈网游巅峰之作
唯舞独尊
We Dancing Online
舞行天下
歌超快 妹超多 零外挂
《唯舞独尊OL》全服开放 不删档
客服电话：010-62692688
销售电话：010-62691688
宏象网络科技有限公司

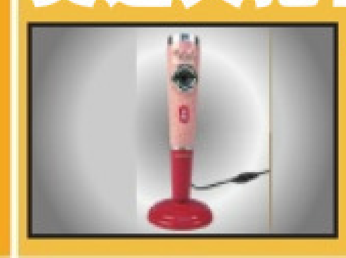
# CONTENTS 目录

2008年第02期 总第259期

02
2008
本期推荐

新品初评

## 奥运火把？



——新贵MC-108摄像头

进入2008年之后奥运氛围越来越浓，我们不仅可以在街头巷尾看到奥运宣传广告，连IT业中……

在线争锋

## 私服：

穷人的《征途》？

《征途》的私服化给了那些不舍得花大钱又想过把瘾的人机会，这款游戏还是……

攻城略地

## 霸王

——地狱重生

这个资料篇对原版游戏的情节进行了很好的完善和扩充，更提高了游戏的趣味性。

实用软件

## 一盘走遍天下

——移动存储设备变成移动工具箱



现在大容量的U盘、移动硬盘等移动存储设备非常普及，不过这些大容量的移动存储设备……




主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 刘姗姗
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通印刷股份有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年1月16日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元






产品均加强检测，请放心食用。产品及包装以实物为准。



# 编辑部报告

## 眼见为实

前一段“周老虎”闹得满城风雨，说白了还不是只见照片不见真虎才搞出来这堆麻烦。我是高度赞许网络上的这种质疑精神，人类其实就是在质疑和解谜中不断前行的。比如什么牛顿的苹果落地、瓦特的水壶喷气等等我就不废话了。

随着网络的流行越来越多的人喜爱网络购物，而不愿去挤混乱的电脑市场了。前两天看到这样一个帖子，某人在网上淘宝，“买了一台所谓的代工厂直接出货的夏普CL-51F的12英寸本本。本人买的是黄色的一款。当时听信JS所说，机器销往国外的尾单货，OEM厂直接出货，一年免费保修，三年成本维修，价格才5000块不到。结果贪图便宜就买了（现在真是后悔贪便宜），机器一到手，结果本本完全不是JS所说的那样，至于商家，本人不方便透露，因为这个JS威胁我不给我的本本做保修，但大家可以在笔记本电脑栏目里搜索夏普或富士通这两个品牌，马上能看到一大堆类似这些的机器。（看来制造销售假冒伪劣产品的商家十分之多，也十分之猖狂！）

下面是本人对这款本本的客观描述，给大家做个参考，以后不要再上这样的当。首先本本外观模具极其的差，上面面盖是黄色，底下是黑色的，极其不协调，模具做工极其的差，跟夏普的风格完全不一样。外观差我也就不说了，但我一检测里面配件，处理器没法正常显示其型号，跟JS沟通，结果他们说是工厂全新ES版处理器。但本人看过同学买的双核本本，电脑属性里都有处理器的详细型号的，不可能是这种没有任何显示的。内存用的是垃圾的组装内存，硬盘有坏道，能明显听到咯吱咯吱的响声，光驱标称康宝，但刻不了碟。于是本人找JS退货，结果商家以我拆了包装为由，拒绝退货，还威胁我不给好评的话，不给我保修。想想啊，我可是花了5000块买的一台原装夏普笔记本电脑，买到假货不说，还因为我对本本提出申诉质量问题而拒绝给我保修，钱我虽然花了，当我也上了，无所谓，但我要将这款垃圾本本，这些制造销售假冒伪劣产品的商家揭露出来，让大家知道，不要再受他们的欺骗！”

当然我绝不应该幸灾乐祸地说他没脑，但以我钱包的厚度是绝不会在没有眼见为实的情况下花上几千大元买个本本耍的。同时我也没亲眼一见这台本本，也不能就相信这是真的。据说记者组的生铁也在联络此事，看来今后会给大家更多的内幕。但是寒假将至我劝买本本的同学们，还是要眼见为实的好，不要看到什么钻石评价，超低价格就忘掉了怀疑的心态。

King@popsoft.com.cn

完成于电脑卖场

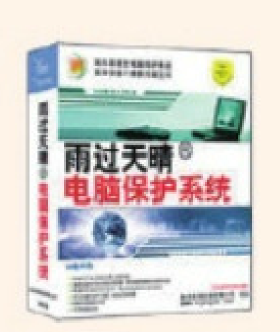
## 下期预告

**攻城略地：** 最高指挥官之冒牌盟友
**硬件评析：** 华硕Eee PC
**网络时代：** 鼠年话鼠
**评游析道：** 关于《你可以选择》的驳论精华

## ★读者回函卡幸运读者获奖名单★

### TOP TEN投票幸运读者

山 东 王 洋
江 苏 徐 行
浙 江 王 伟
河 北 宋新蕾
吉 林 刘云涛
湖 北 程平攀
安 徽 庞 帅
辽 宁 程炳涛
内幕古 陈 铭
新 疆 乌买日




奖品为

奖品为雨过天晴电脑保护系统一套

### 评刊幸运读者

天 津 张 斌
河 北 谢 昆
湖 北 吴志峰
陕 西 孟巨峰
厦 门 陈志平
四 川 李候江
甘 肃 袁 虎
广 东 邱 宏
新 疆 木合塔尔·木拉提
北 京 李 俊



奖品为

奖品为BenQ M101乖乖鼠一只

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

## 声明



# 全能娱乐平台
## ——惠普 畅游人m9155cn家用台式电脑

■晶合实验室 壹分

厂商：惠普（HP）
上市状态：即将上市
售价：18 999元
咨询电话：800-810-3888
附件：遥控器、电池、说明书、多种软件光盘等
推荐：资金充裕的家庭用户

畅游人m9155cn是惠普面向高端家庭用户的最新产品，在多项配置上都超过目前主流家用台式电脑水平，以求在全面功能和顶级性能之间达到平衡。产品的外观造型延续了畅游人m系列的“黑晶”风格，黑色与银色搭配，时尚大方；机箱正面的“HP”标志具有白色背光，开机后发出柔和的光芒，使冰冷的科技产物多了一丝生气。机箱前面板提供了丰富的端口：15合1读卡器位于面板上方，向下依次是两个DVD光驱舱门、Media Drive舱门和前置音频、USB 2.0、IEEE 1394等接口。电源开关位于机箱顶部，采用与显示器开关相同的湖蓝色背光。机箱顶部大面积的防滑橡胶垫用于放置用户的移动硬盘和iPod等数码设备，可减少对数码产品外壳的磨损；顶部后端的束线器设计便于用户整理各种数据线，非常人性化。


带有白色背光的Logo


机箱顶部的束线器和大面积防滑橡胶垫

作为畅游人m9000系列的顶级产品，m9155cn采用4核心英特尔酷睿2 Q6600处理器（主频2.4GHz，1066MHz前端总线），搭配基于英特尔G33芯片组的主板，采用ICH9南桥芯片，支持1333MHz前端总线，比起部分同类产品4核处理器+G965芯片组主板的配置更合理。较高规格的主板芯片组有助于平台稳定性和整体性能的发挥。另外主板集成了具备光纤输出和同轴输入/输出功能的7.1声道HD Audio声卡，1个IEEE 1394和4个USB 2.0接口，另外还提供了蓝牙2.0适配器。

对于这个级别的台式电脑而言，整合型芯片组虽然便于厂家统一生产和控制成本，但难免造成主板集成显卡的虚置（G33芯片组集成了GMA3100显示核心）。该产品放弃了主板集成的GMA3100显示核心，采用一块拥有512MB独立显存的GeForce 8500 GT显卡，支持DirectX 10并提供HDMI输出接口。其硬件视频解码功能可支持除VC-1之外的绝大部分主流高清视频格式，在播放H.264等编码格式的高清视频文件时能有效降低处理器占用率。从我们


前置面板接口

的实际测试来看，GeForce 8500 GT在较低分辨率（1024×768）下可以达到现有大型DirectX 10游戏的基本要求，在主流DirectX 9和Open GL游戏中表现更好，可以满足用户的基本要求。

m9155cn在存储方面的配置令人满意，高达4GB的内存和1TB（500GB×2）硬盘容量满足大型游戏和应用软件的需求绰绰有余；两块500GB 7200r/min的SATA接口硬盘组合，让热衷于高清视频欣赏的用户没有后顾之忧。另外，对于追求性能的用户而言，也可考虑利用第三方软件组成磁盘阵列，这将有效提升硬盘的性能并增强数据安全性。不过相比高规格的处理器和主板组合，DDR2 800内存稍显“落伍”，无法发挥出1066MHz前端总线的全部威力。双16×DVD光驱的配置可最大程度降低刻录和读盘的损耗，延长使用寿命，而SuperMulti光雕刻录机（支持DVD±RW及单面双层刻录）更为用户增加了额外的应用选择，用户可以通过随机附赠的两张光雕DVD刻录盘感受光雕的乐趣。

显示器配置是m9155cn的一大亮点。24


机箱背面丰富的扩展接口


双轴支撑设计，调整角度非常顺畅

英寸的HP w2408h宽屏显示器可提供1920×1200的最大分辨率，完全满足1080p高清视频的分辨率要求，并拥有D-SUB、DVI和HDMI接口。显示器的色域覆盖较广（厂家标称达到92%），色彩表现自然通透，画面细腻，对比度达3000：1，显示效果超过当前主流24英寸宽屏液晶显示器。其支架采用双轴设计，除调节俯仰和高度之外，屏幕还可竖直90°使用。该显示器还具备“环境光感技术”，可根据环境光线的强度自动调节亮度，增强了使用舒适度和便利性。它还集成了一对mini立体声音箱，音量充沛，音质表现一般。

m9155cn通过一块PAL制式的Hauppauge 1200电视卡来支持Vista多媒体中心功能，拥有数字电视接收能力，支持实时录制、定时录制和时光平移功能，并可通过惠普提供的配套软件直接将电视节目刻录在DVD光盘上。电视卡的信号接收能力不错，视频协调器对机箱内部杂讯的屏蔽良好，同时搭配一只符合微软多媒体中心标准的全功能遥控器。遥控器红外信号接收器隐藏在15合1读卡器中，测试中我们发现接收器对角度和距离的要求较高，信号敏感度也较低，操作起来并不方便，建议用户换用随机附赠的独立接收器（表现良好）。

这款产品采用了品牌家用台式机中流行的无线键鼠组合。键盘采用紧凑型超薄设计，键程较标准键盘略短，回弹力柔和，击键时的噪声较小；鼠标造型圆润，采用左右对称设计，体积适中重量较轻，符合东方人的使用习惯。



漂亮的24英寸宽屏显示器

性能测试我们采用Windows Vista Ultimate简体中文版操作系统，各配件均安装厂家最新正式版驱动程序。使用PCMark 05来衡量整体性能，3DMark系列和部分游戏考核3D性能。另外使用Super π测试处理器性能，ATTO Disk Benchmark则用来测试硬盘的平均读写速度。测试中m9155cn在PCMark 05中得分突破7000，处理器和硬盘子系统的得分也在7000以上，完全可满足各种办公和学习应用；Super π计算104万位仅需21秒，处理器性能非常强劲。在与游戏相关的测试项目中，受限于GeForce 8500 GT的性能，各项目成绩平平，在《半条命2》和DOOM3中仅在60fps（分辨率1024×768）左右；在基于DirectX 10的两款游戏中，也只勉强获得了不到30fps的成绩。


无线键鼠组合


MCE遥控器

成绩表

| 测试项目 | | 成绩 |
|---|---|---|
| PCMark 05 | 总分 | 7078 |
| | 处理器 | 7662 |
| | 内存 | 4965 |
| | 显卡 | 4314 |
| | 硬盘 | 6837 |
| Super π 104万位 | 21s | |
| ATTO Disk Benchmark | 76.95MB/s（写入速度） | 74.93MB/s（读取速度） |
| 3DMark 05（默认设置1280×1024） | | 3672 |
| 3DMark 05（默认设置1440×900） | | 3696 |
| 3DMark 06（默认设置1280×1024） | | 2419 |
| 3DMark 06（默认设置1440×900） | | 2405 |
| DOOM3（默认设置1024×768） | | 67.3fps |
| Half-Life2（默认设置1024×768） | | 59.3fps |
| 使命召唤4（默认设置1024×768） | | 26.6fps |
| 战争机器（默认设置1024×768） | | 24.8fps |

配置表

| | |
|---|---|
| 操作系统 | Windows Vista Premium简体中文版 |
| 处理器 | 英特尔酷睿2 Q6600（主频2.4GHz，四核心） |
| 显示器 | 24英寸宽屏液晶 |
| 主板芯片组 | 英特尔G33+ICH9 |
| 硬盘 | 希捷7200转 SATA II |
| 硬盘容量 | 500GB×2 |
| 内存 | DDR2 800 |
| 内存容量 | 1GB×4 |
| 显卡 | GeForce 8500 GT |
| 显存 | 512MB |
| 光驱 | 16×光雕DVD刻录机+16× DVD-ROM |
| 声卡 | 集成HD Audio7.1 |
| 网卡 | 集成10/100/1000MB自适应 |
| 键鼠 | 无线键鼠套装 |
| 其他 | MCE遥控器 |



HP m9155cn的设计思路显然与许多同类产品不同，相比它们追求极致游戏性能的做法，m9155cn的表现更加均衡，功能全面是它的优势；多项人性化的设计则提升了用户的使用舒适感，能够满足几乎所有家庭应用和娱乐的需求，值得高端家庭用户考虑。如果能够适当提高显卡的规格，这款产品的性能将更加均衡。P




炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★



# 高性价比——LG L222WT宽屏液晶显示器

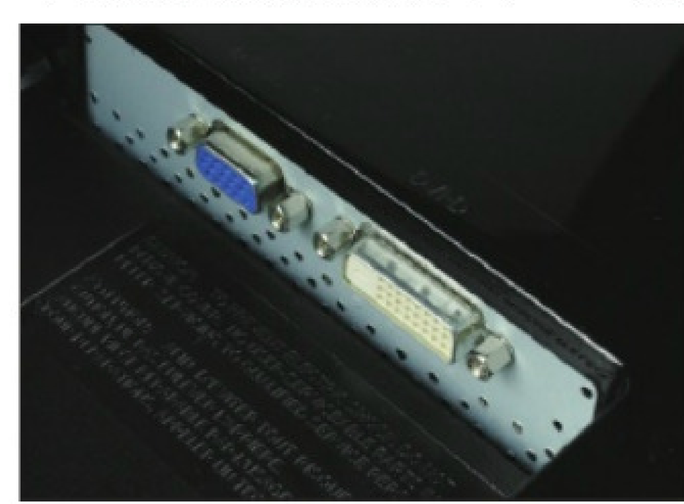
■晶合实验室 壹分



厂商：LG
上市状态：已上市
售价：2200元
咨询电话：800-810-5059
附件：各种连接线、说明书、多种软件光盘等
推荐：注重性价比的用户

**HDCP**是High-bandwidth Digital Content Protection的缩写，中文称作“HDCP数字内容保护”。该技术由好莱坞与Intel合作开发，可实际应用在显卡、DVD播放机等传输端，以及显示器、电视机、投影机的接收端之间，是高清电影、电视节目的重要反盗版技术。不支持HDCP协议的显示器，无法正常播放有版权的高清节目。

或许是已经习惯了22英寸宽屏液晶显示器，所以看到LG L222WT时许多人难免习惯性地认为又是一款22英寸产品，其实它是一款21.6英寸宽屏液晶显示器。也许有些人会觉得21.6英寸是个奇怪的尺寸，实际上早在2005年底，上游面板生产商就面临切割规格的选择——21.6或者22英寸。对于市场而言，22英寸无疑具有更好的宣传效应，但从技术指标上来看，21.6与22英寸几乎是相同的。它们的分辨率均为1680×1050，响应时间、对比度等参数也完全一样，因此21.6英寸产品在市场中具有更好的性价比。在液晶面板价格不断攀高、显示器市场竞争激烈的情况下，21.6英寸产品在近期开始陆续面市。


支持D-SUB和DVI接口


圆形底座和牢固的支架

从外观上看，L222WT与近期LG几款22英寸产品基本相同，采用全黑色外观窄边框设计，造型简约大方。细条状的OSD控制按键集中在显示器右下角，按键手感略微偏硬。显示器底座为圆形，表面经抛光处理，支架粗壮结实并带有束线环。显示器背面呈阶梯状设计，表面采用亚光与抛光处理结合，D-SUB与DVI接口隐藏在背面底部。

L222WT采用TN面板，支持LG锐比技术，对比度5000：1，亮度300cd / m$^2$，响应时间5ms，可视角度水平/垂直均为170°。L222WT内部集成了LG自主开发的“f-Engine复真芯片”，能优化显示色彩、增强图像细节，另外这款产品支持HDCP和S-RGB等。LG显示器专用的forte Manager软件功能全面，可引导用户快速将显示器调整到最佳状态，方便实用。EZ Zooming功能可快速切换分辨率，对游戏玩家来说十分方便。

测试中L222WT的性能表现较好，相比同系列22英寸产品不相上下。色彩通透，三原色还原纯正；灰阶表现良好，在256级灰度中暗部可看到第4级，对游戏场景中暗部细节的还原较好。显示器亮度充足，仔细观察下两侧略暗于中央，屏幕上方有轻微漏光。水平可视角度表现较好，接近厂家标称的170°，但垂直可视角度明显不足，这也是TN面板产品的一贯特征。5ms响应时间使其在高速画面中基本没有拖影现象，令人满意。


侧面轮廓



窄边框设计



21.6英寸的L222WT虽然面积小于22英寸产品，但实际使用中这点差别很难发觉。在性能表现基本相同的情况下，其价格却要明显低于同品牌22英寸产品，性价比突出，适合追求性价比的新装机和升级用户选购。




炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★



# 奥运火把？——新贵MC-108摄像头

■晶合实验室 壹分

厂商：新贵（NEWMAN） 上市状态：已上市
售价：208元 咨询电话：0755-28141356
附件：驱动光盘 推荐：喜欢视频聊天的网络用户

进入2008年之后奥运氛围越来越浓，我们不仅可以在街头巷尾看到奥运宣传广告，连IT业中也出现了各式各样的“奥运主题”产品。新贵MC-108摄像头的别名是“火把”，其造型和配色明显借鉴了2008年奥运火炬的设计风格，红白配色和祥云图案在同类产品中显得别具一格。“火把”的主体采用ABS工程塑料制造，造型为长条状，并带有明显内弯的弧度，充满动感。主体顶部为拍摄快捷键，底部通过金属部件与底座相连，并可进行360°旋转和一定范围内的俯仰角度调节。

这款产品采用松翰288与镁光360芯片组合，有效像素为30万（CMOS感光元件），配搭了5层全玻璃镀膜镜头，最高帧速可达30fps，支持USB 2.0，整体性能足以轻松应对一般的视频聊天和应用。镜头外圈为经过电镀处理的调焦环，手感顺畅；镜头上方的5只LED照明灯以类似奥运会五环标志的方式排列。

实际测试中这款产品的画质表现一般，暗部噪点较多，高光部分容易溢出，分辨率略好于同档产品。另外，“火把”摄像头采用免驱动设计，在Windows XP和Vista系统下无需安装驱动程序，因此附赠的光盘中只有对应Windows 98系统的驱动。值得一提的是光盘中还包含一段为“火把”摄像头定制的动画短片，内容轻松有趣。



新贵“火把”摄像头虽然采用类似奥运会火炬的设计，但由于没有获得相关授权，因此细看之下还是有很多区别。产品整体做工较好，造型充满动感，成像质量中规中矩，适合喜欢视频聊天的网络用户。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★

# 低端新选择——三星Anypro水系II代键鼠套装

■晶合实验室 壹分

厂商：三星（SAMSUNG） 上市状态：已上市
售价：129元 咨询电话：0755-83475319
附件：键盘防尘罩、驱动光盘等 推荐：追求性价比的入门级用户

Anypro是三星旗下专门生产键盘鼠标的子品牌。水系II代键鼠套装不仅是该系列面向入门级市场的最新产品，也是三星推出的第一套键鼠套装。送测的水系II代键鼠都以黑色为主，采用ABS工程塑料制造。

键盘采用紧凑的超薄型设计，边角经过圆弧处理，美观大方。按键表面字迹清晰，字体较大，触摸时有凸起感；键程适中，回弹偏软且段落感一般，不过输入时噪声较小。键盘具有一定的防水结构，其背面可看到用于排水的开孔。另外，厂家还赠送一个专用键盘防尘罩。根据厂家资料，键盘的击键寿命可达2000万次。

配套的鼠标造型与较早的三星圣系鼠标类似，左右对称设计，色彩改为通体黑色，个别部位经表面抛光处理。它采用安捷伦光学引擎，分辨率为800dpi，可以满足日常应用的需求。鼠标的体积不大，重量也很轻，使用起来很灵便，但在部分需要高速操作的游戏中有点“发飘”的感觉。

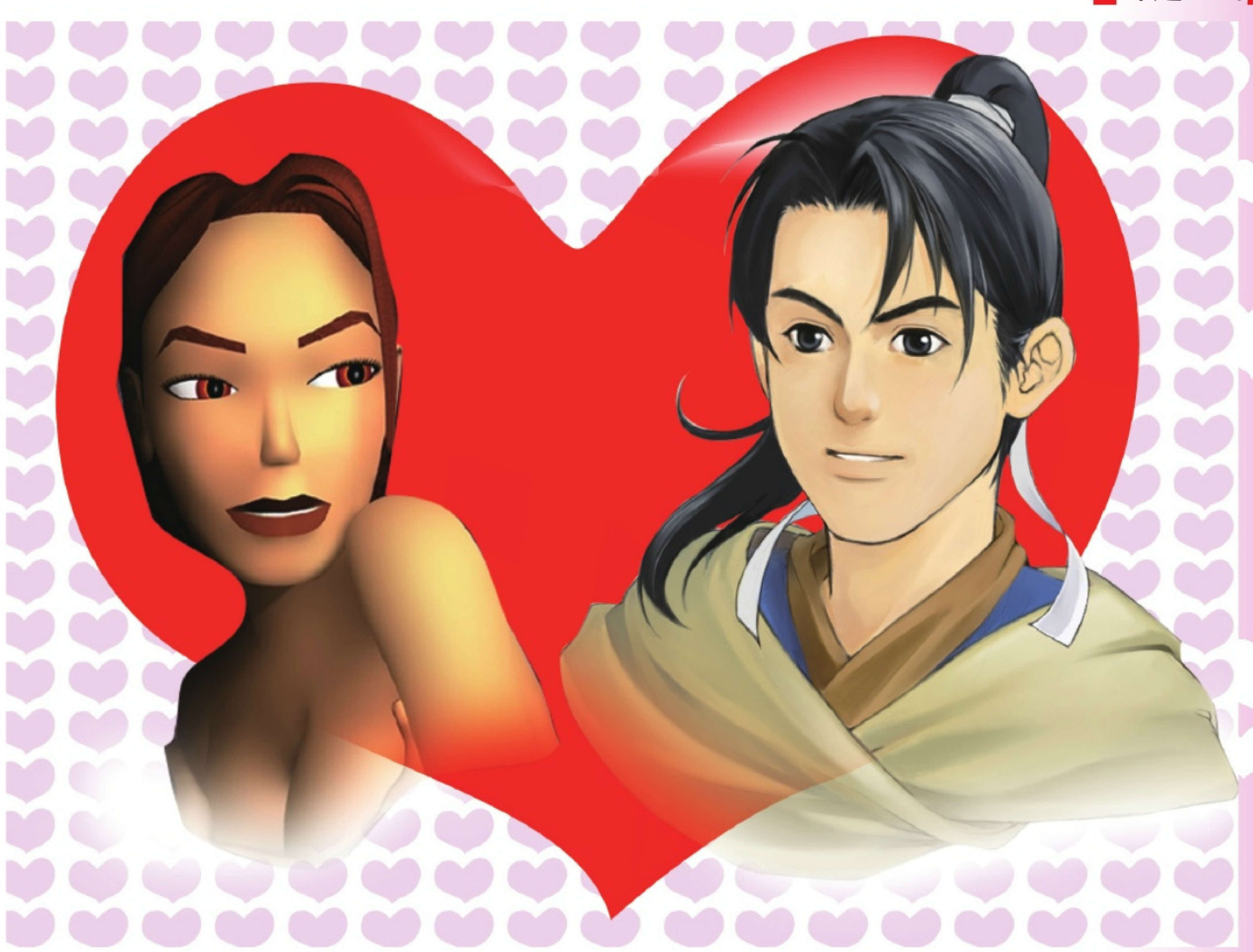

附赠的键盘防尘罩



三星Anypro水系II代键鼠套装在操作手感和性能上，都达到甚至略微超过许多同类产品。造型中规中矩，适合搭配办公环境使用。分辨率800dpi的光学鼠标是其亮点之一，对于要求不高的游戏玩家而言，该键鼠套装具有一定的性价比。不过产品外包装上宣称按键字迹采用激光雕刻，对此我们持保留态度。




炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★



# 游戏里的爱情过家家

■策划 本刊编辑部

## 一、如果"仙剑四"的结局是这样的话……

■8神经

100年后，不老不死的柳梦璃来到青鸾峰上。她先看见的是一派宗师风范的慕容紫英，但这家伙八成已经修成不食人间烟火的剑仙，所以酷酷地打了个招呼就飞走了——话说回来，100年前他俩也没什么事。然后，同样不老不死的云天河从屋子里走了出来。他眼睛貌似看不见了，总之，他用鼻子也能嗅出熟悉的离香草味："是梦璃！你终于来了！"云天河的脸上浮现起微笑，那是一种经历了100年沧桑的微笑。他刚刚举起双臂想要迎上去，就在此时，韩菱纱已经从屋子里冲出来，先他一步抱住了柳梦璃。两个女人亲热地拥抱了一番，然后云天河夫妻请柳梦璃留下来吃了晚饭。韩菱纱亲自下的厨，吃饭期间她不停叮嘱云天河少吃点山猪肉少喝点酒，年纪大了要提防脂肪肝。柳梦璃微笑地看着他们。饭后3人在客厅沉默地坐了半晌，然后韩菱纱笑眯眯地说："梦璃姐姐，天色好晚了，婵幽伯母会不会担心你啊？"柳梦璃想说些什么却又终于忍住，只好有些惆怅地驾着云飞走了。云氏夫妇站在山顶热情地挥着手告别："有空再来玩啊！"柳梦璃走后，韩菱纱转过身来便揪住了云天河的耳朵："你这个老不死的，瞧你今天欢喜得那样。怎么着，都过了100年了，你还想重续前缘不成？我跟你离婚！"云天河陪笑着说："我哪敢，我哪敢！"

此刻，并没有真正走远的柳梦璃躲在暗处看着这一切，禁不住发出了一声叹息。

"什么玩意儿！这是哪个破情景喜剧的剧情么？！"有玩家开始怒吼了："把原来那个伤感而又隽永的结局还给我们！"——抱歉抱歉，上面只是一个命题作文而已，题目叫做：假如100年后韩菱纱没有死。

关于"仙剑四"的爱情故事，我们都很熟悉了，这里也不妨先简单地归纳一下：不谙世事的山野傻小子云天河邂逅了刁钻古怪的少女韩菱纱，在她的鼓动下下山去寻求自己身世之谜。接着又遇上了美少女柳梦璃，柳的父亲为了报




父亲教孩子“女孩子的胸部不能乱摸”是对的，但是连手感也要形容一番，这就有些“扮猪吃老虎”的味道了




话说一女不嫁二夫，但对男人的要求真的就要低一些？

上代的恩情一心想把女儿嫁给云。然后云和韩柳2人一起去冒险，又遇到了大灯泡慕容紫英。同样是与MM同行，尽管慕容英俊潇洒沉着稳健，但在感情生活方面硬是没他什么事儿。途中柳不得已离开了，因为她是妖，还得去继承妖界之主的王位；而韩因为家族以盗墓为生，注定短命夭寿。最后主角们经历了大决战，拯救了苍生。云和韩过上了隐居的生活，但云长生不死，韩却天生短命，他们在一起能幸福地生活多少年呢？没人知道。因为结局直接告诉我们，100年后柳从妖界归来，找到了云，还看见了“爱妻韩菱纱之墓”。最后云柳2人相视而笑，画面定格。

玩到这个结局时，我们都很伤感，但却没人说得出来为什么伤感。“仙剑一”时，拯救了世界的李逍遥孑然一身走在雪地里，我伤感得要命，我知道赵灵儿肯定死了。接着我看到了林月如抱着孩子的身影，但却不知道那是不是真实的。这次的感觉很相似，我知道韩菱纱肯定死了，但最后云天河还会不会跟柳梦璃在一起呢？我估计如果出个“云天河该不该续弦”的命题，会吵翻一片人：都过了100年了，还计较那些名分干嘛？太俗！好吧，他们最终就是见个面叙叙旧——真伤感！瞧这100年过得。

明白了吧，伤感的最高境界，就是原本可以有两个MM，但是最后有一个必然要死，另一个还不知道能不能在一起。在谈情说爱方面，“仙剑”可谓是国产游戏的个中行家，给人印象最深的是它很感人，而这感人，必定是建立在生离死别的基础上的。事实上，所有号称“剧情感人”的游戏几乎都会玩这么一出。说得远点，梁山伯与祝英台、罗密欧与朱丽叶、杰克与“肉丝”……不都是靠死亡来将悲情推至极致的么？虽然俗套，却无可指责。

但很多玩家在游戏还没推出前就开始热衷地讨论“游戏里哪个女主角会死”，这感觉有些不对劲——好吧，不死人你们就不感动，有一个角色必然会未出世就背上“感动制造者”的死之宿命，这没办法。总不能像“仙剑三”中男主角坐享双美的“完美结局”那样，这结局是完美了，但是不感人了。连童话的结尾都只敢写“王子和公主过上了幸福的生活”，从没听说过“王子和两个公主过上了幸福的生活”。左拥右抱肯定跟“爱情”搭不上边，就算主角们天天吃的都是“天仙玉露”，有本事四大皆空啊！一沾上“爱情”两字，你还得跟俗人没什么两样，排他性得成为首要的前提。

于是，这问题又来了。在国产游戏中，男主角身边可历来都是美女环绕的，如果一边期待能在游戏中来一场惊天动地的爱情，一边暗自期待主角左拥右抱坐享齐人之福，这真是相当讽刺。好比《天龙八部》中的段正淳，对个个女人都能付出真情，为个个女人都能去死，但对他的最高评价也顶多是个“风流而不下流”了，要让他来作为衡量爱情的标准，那就还差得远。怎么办呢，处理方法一般是让男主角胸怀大志不解风情，最后再玩个友情变成爱情的突然升华，就算水到渠成了。这样的话，身边有再多美女都没关系——瞧，我可没花心乱搞男女关系。“仙剑四”在这方面的设计尤其巧妙，鼻孔里都冒傻气的云天河在谈情说爱方面堪称到了“重剑无锋，大巧不工”的境界。你瞧他在刚认识的姑娘面前忽闪着无辜的大眼睛说：“我爹说女人的胸部都是软软的”，或者当着两个姑娘的面说：“干脆我嫁给你们两个吧，我们三个人一起到处玩！”简直令人拍案叫绝，你能告他性骚扰耍流氓么？人家那叫不通人情世故，不能跟他当真的。纵观武侠史上，靠这一招成功泡到妞的还有个叫杨过的。陆无双姑娘是受害者，但这位杨兄却是揣着明白装糊涂，年轻时是一典型沾花惹草的主。但是，杨过最终成为“凄美爱情”的代言人了，他走的仍然是用情专一至死不渝这条唯一的路。而我们国产游戏中的男主角到最后还在犯糊涂：我究竟有几个好妹妹，我喜欢的那个究竟是谁？

其实，韩菱纱是最幸福的人，即便她有“死之宿命”，但她至少是跟心爱的人相守到安然死去，而不用去担心100年后的伤感由谁来制造这样的问题。而有些玩家的觉悟比制




仙剑三中的“完美结局”就跟游戏的Q版形象一样透着一股子扮家家酒的气息

作人还高，在游戏推出前便开始坚定诸如“云韩配”“慕柳配”这样一对一搭配的念头。这些玩家比喜欢“一男多女配”的玩家有希望更早领悟爱情的真谛。

也许，对国产游戏中的爱情我们不能太较真；也许，“仙剑”中的爱情并不是那么凄美感人。“少年不识愁滋味"，"为赋新词强说愁”，为了感动的前提而刻意为之的爱情，只能算是小孩子的爱情。

韩菱纱在厨房里忙着收拾碗筷，云天河偷偷从屋里溜了出来。青鸾峰顶的微风吹得他衣袖猎猎作响，云天河背着双手看着柳梦璃远去的方向，悠悠地叹道：“天凉好个秋啊！”


如果韩菱纱此刻突然从后面的茅屋中跑出来……

列位看官，读完了帅哥8神经所描写的上面一段，且知道我们这一次专题要聊的正是游戏里的爱情。

爱情是游戏的原动力之一，这么说或许危言耸听了。想想FC时代的《成龙踢馆》（Kung Fu Master）、《超级马里奥》（Super Mario Brothers）、《双截龙》（Double Dragon）、《魔界村》（Ghouls & Ghosts）、《影子传说》（kage no densetsu）和《快打旋风》（Final Fight）吧！还有其他无数随手可拈的游戏，它们的最终目的不过就是帮助男主角救下心爱的女主角——为了这个目的，我们不惜无数次地尝试跳跃过某一个悬崖，或者无数次地挑战Boss。

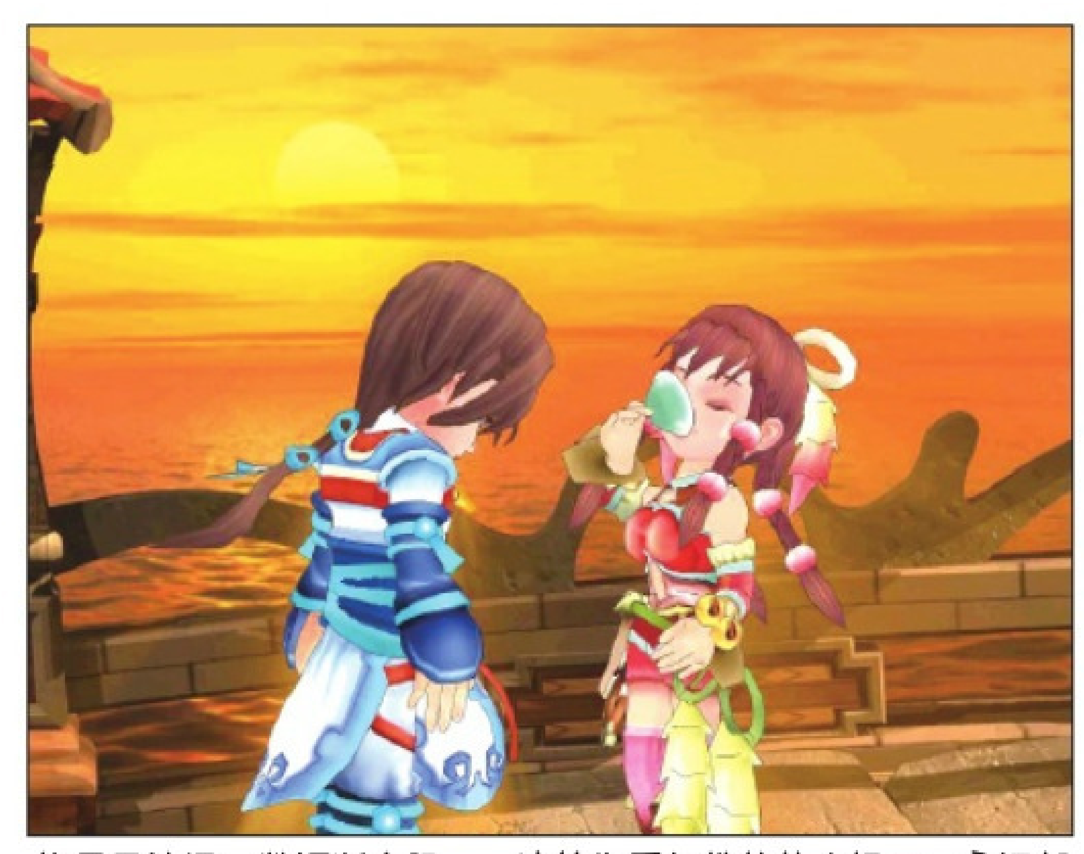
好吧，你可能会说，马里奥兄弟并不单纯是出于爱情而救碧奇公主。但《成龙踢馆》里的男主角Thomas绝对是女主角Silvia的恋人（有这么个能打的恋人，最好不要惹他），《魔界村》里亚瑟与公主也享受着田园牧歌式的爱情生活，可这些主人公的生活都被外来的邪恶粗暴地破坏了。

所以，他们要为了爱情，甚至不惜生命去解救自己的恋人——这看起来，还的确可算是真正的爱情了。

但这样的爱情模式，的确是太过简单了。爱情在游戏里的复杂程度，固然不能和CPU主频以及显卡的运算能力发展成正比，最起码……也应该再复杂一点。不过该复杂到什么程度呢？不妨让我们看看我们爱砸板砖又臭又硬的娱记冰河是怎么评论《幻想三国志》里的爱情故事吧。

## 二、《幻想三国志》——最复杂的爱情？

■冰河


饮尽孟婆汤，数语断衷肠——这等为爱牺牲的伟大场面，永远都具有无穷的情感杀伤力

生离死别之后，千年守侯终获一吻，这是只有在游戏里才能看到的结局。不过某人就在乱想：他们将来会离婚么？

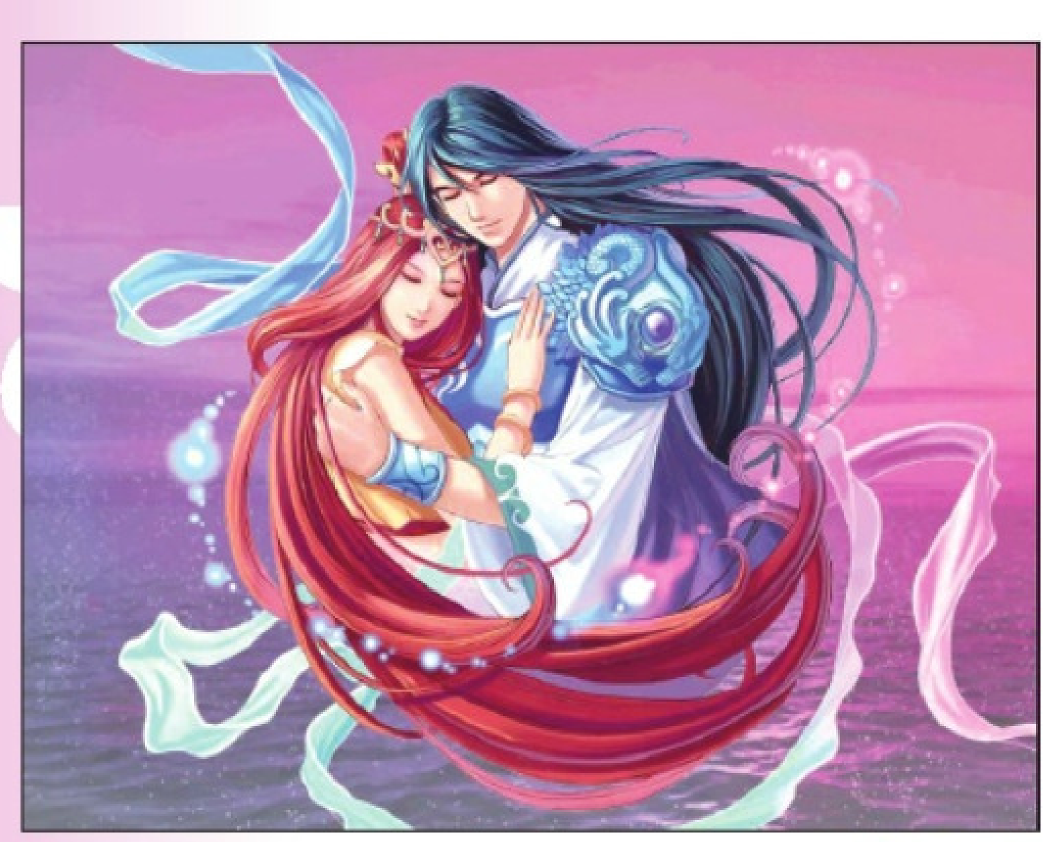
《幻想三国志》系列游戏是宇峻奥汀于2003年开始推出的单机RPG。第一款作品于2003年暑期推出，在以《传奇》为代表的网络游戏正在兴盛崛起、单机游戏迅速枯萎的背景下，这样一款单机RPG的出现，以及获得的巨大成功着实让人感到惊喜。尽管它的出现不能改变单机游戏的下滑颓势，不过至少说明了在追求更快节奏、更多欲望的年代，简单、明快、理想化的游戏依然有自己的生存空间。

正如中国仙侠类单机RPG的一贯风格，爱情和宿命是两个不变的主题。而这两个主题交织出的旋律，无论何时都有它的市场。虽然身处走向小康的现代社会，不过正所谓“人在江湖，身不由己”，越是繁荣发达的社会，人们对自身命运走向的把握就越是无力。渴望突破重重险阻，得到自己所追求的真爱，成为现代年轻人无一例外的向往。在相似的背景下，中国游戏爱好者对此类单机仙侠类游戏的独有情结就不难理解了。而《幻想三国志》系列游戏，则把这两个主题向极致处发掘。

《幻想三国志》的故事发生在三国时期赤壁之战（汉建安十三年，公元208年）前后，主角姬轩和姬霜作为三国名士徐庶收养的子女，不可避免地被卷入了乱世的洪流，在辅佐孙刘联盟对抗曹操的大战中，结识了温青、燕起、糜香、貂芷、百钥、虞冰等好友。乱世男女之间同样产生了种种复杂的情感纠葛，让人难以抉择。与姬轩一同长大、感情超越姐弟的姬霜竟然是被曹操抛弃的女儿，为了保住陷入重围的姬轩等众人，她不得不以认父归宗为条件离开自小青梅竹马的姬轩；貂芷是猛将吕布与佳人貂禅的女儿，虽然野蛮作风颇有乃父风范，却对姬轩一往情深；糜香是诸葛孔明的女徒，聪明灵巧不亚于后世的黄蓉，且诸葛亮明言她与姬轩有缘；小狐仙百钥虽然是灵兽成精，却有一份普通人都难拥有的单纯和痴心；冷艳美女虞冰是天若宫门人，虽然立场与姬轩敌对，但在追杀与逃亡中与姬轩产生了奇妙的情感。除了来自朝廷庙堂的政治军事斗争，神秘组织天若宫、宁生门的介入显

示这个乱世江湖背后还有更大的幕后黑手。随着情节的发展，真相一点点水落石出。原来姬轩与姬霜竟然是上古神将凤后与凤曦，而结义兄弟温青竟然是黄帝转世。因为上古时代凤后与凤曦生情，嫉妒的黄帝利用姬霜的前生凤曦氏周旋于炎帝与蚩尤之间，然后背后对凤后与凤曦下了毒手，而蚩尤临死前对凤曦下了诅咒：将生生世世被所爱的人杀死，而黄帝和凤后则会永远杀死所爱的人。果然历史的宿命不可阻挡，麋香为了救姬轩的性命牺牲了自己的性命，被悲痛的姬轩沉入了湖底；小狐仙百钥在生下姬轩的孩子之后，同样为了救人而牺牲了自己；而姬轩在最后面对变身魔王的温青时，又面临着兄弟之情和天下之义的两难选择。最后的结局走向是一定的，魔王一定被打倒，苍生一定得到了拯救，但恢复了理智的温青却让姬轩痛彻心肺。而感情虽然终有归宿，但失去的那一部分却永远不会再回来。

这样看起来，《幻想三国志》的爱情设计足够复杂了——多感情交叉发展、爱与牺牲、人妖恋、上古宿命轮回、因恨生爱等一个不缺。男主角姬轩除了与野蛮女友貂芷的感情线有些波澜不惊之外，与姬霜、麋香、百钥的爱情发展无不错综复杂。聪明灵巧的麋香为了救人而做出看上去最愚蠢却也是最勇敢的选择，她与姬轩的临终诀别堪称游戏剧情中的高潮片断。小狐仙百钥最单纯，却也最坚定地为爱牺牲了自己，这种牺牲正因其清纯美好，才显得格外让人痛心。而姬霜与姬轩的宿命纠缠，则显示出人在命运面前的软弱与无奈。虽然游戏末尾宿命终被打破，但回到现实的玩家有谁能扭转自己的命运呢？





《幻想三国志》的结局画面充满了浓郁的青春唯美主义气息




永远守护在逝去的爱人身边，这是少年时代才有的想法。等年纪大了还是会另有真爱的

宇峻奥汀在2005年7月又推出了《幻想三国志2》，而且在“缺憾的爱情”道路上走得更远、更极端。虽然男主角在爱情发展的道路上不出例外地面临“向左走、向右走”的抉择，但最终仍不可避免地坠入宿命的轮回，需要在黄泉之海生生世世等待爱人的归来。即使所谓的团圆结局，也不过是终于等到那一天而已。可是那无尽的等待，又有多少人真的有信心面对呢？

《幻想三国志2》的故事与前作没有太大联系，仅有前作男女主角的父母在其中短暂露面。这次男女主角作为上古神将应龙和女魃的转世，出生于官渡之战（建安四年，公元199年）前，被收养的楚歌与同村好友沈嫣和韩靖虽然身处与世无争的西凉小山村，却也被到此劫掠的黄巾军卷入了乱世。沈嫣被黄巾军掠走，韩靖则在痛感乱世需要力量保护所爱的人之后，走上了疯狂追求力量的极端道路。而一向迷迷糊糊只求快乐逍遥的楚歌，则在遇到了洛阳红歌姬海棠之后暗起情愫，只是护凰血族天女瑶甄和袁绍的世家公子袁熙的出现，又让两人的感情出现了几分变数。在追寻失踪好友和乱世求生的过程中，楚歌也发现自己的身世越来越离奇。先有线索显示他是中庭谏议大夫楚谦的儿子，而后他又成了原本死于宦官之乱的汉少帝刘辩。他的生母何后不甘死于朝臣之手，用灵魂与地狱的魔鬼魍魉王交易，换得重生扭转乾坤的机会。在乱世中饱经磨难的沈嫣和迷恋于力量的韩靖，也一步步走向了与楚歌相对立的道路。面对生母和好友的叛离，楚歌犹豫不决，最后决定牺牲自己以结束恩怨纠葛。但他宿命的爱人海棠为了拯救他一直杀到冥界，在楚歌跨过奈何桥的一刹那夺过了孟婆汤，代替楚歌牺牲。醒来恢复记忆的楚歌在明白了宿世恩怨之后，鼓起勇气杀向最后的魔王，也顺路让好友韩靖和沈嫣的灵魂得到了救赎。然后放弃轮回一个人走向黄泉之海，等待爱人的归来。如果在游戏中的感情线处理得当，最后可以看到男女主角在黄泉海边重逢的一天。

如果说1代作品充满了多样化的爱情片段，2代游戏则索性在“悲情”的道路上走到了底，让男女主角彼此为爱牺牲，并不悔地放弃轮回在幽冥中等待重聚。“悲情”的特点不仅体现在主角的故事中，配角的感情“戏份”比前作大大加强。韩靖为了保护沈嫣不惜走上疯狂的道路直至牺牲，袁熙碍于对立的阵线而不得不忍痛放弃情爱。韩靖与沈嫣、袁熙对海棠的情爱纠缠同样可贵、脆弱得不现实，而楚歌与沈嫣、瑶甄的有缘无份，与何后的母子情，与韩靖、袁熙的兄弟义让这款游戏的感情戏份更为加重。游戏中最有代表性的时刻并不在那个充满惆怅和向往的守候结局，而是在奈何桥头，海棠决心代替楚歌牺牲的一刻——诡称送楚歌最后一程，在短短10步内诉尽宿世衷肠，然后夺过孟婆

汤一饮而尽，义无反顾地走过奈何桥代替爱人牺牲。尘世难见的爱情在短短几分钟的游戏情节中诞生了，其极端的程度超过了前作中的生死诀别，甚至达到了一种震撼玩家心灵的效果。很多玩家都因此而不惜重玩游戏，以求得男女主角在无尽等待中重逢的那一个“圆满”结局。

两款作品中的爱情同样充满了起伏与跌宕，最后的结局也如尘世中的爱情一般无法圆满，向左走向右走都是痛苦的抉择。但它仍旧只能算是个童话式的爱情，这是它的优点，也是它的缺点。男女主角在乱世中终于可以打破宿命，拥有团圆的结局，试问尘世中真正的爱情是否可以突破如此重重的障碍，更不用说为了爱情而义无反顾的牺牲。有多少人敢面对着虚无飘渺的未来哪怕是后退半步呢？更不用说是放弃宝贵的生命。童话固然美好，但结束之后更彰显出现实的丑陋。告别了悲伤却灿烂的故事之后，却发现自己的爱情不但没有灿烂，连悲伤都无处追寻，只有郁闷和茫然。从这个角度来说，《幻想三国志》系列的故事虽然出色，但却不成熟。这也是它向左走还是向右走所做出的必然牺牲。



“死就要死在你手里”在现实中往往是“你就要死在我手里”，这也是游戏最大的魅力所在——其实我本善良，逼不得已

华美而悲伤的爱情虽然绚烂，但在尘世中却寥若晨星。乱世或者治世中的爱情其实不只是有生离死别和豪言壮语，柴米油盐和家长里短才是最考验爱情的磨刀石。“爱，然后轰轰烈烈地去死”，这种爱情动人却不现实。现实的爱情往往就在时间的消磨中慢慢地褪色、消亡，最后早已忘却了当初的激动和缠绵。何时游戏能将瞬间的震撼与长久的相守在同一作品中有机而和谐地结合在一起，那就是真正完美的作品了。这种完美存在么？恐怕也不现实。我们还是只能期待向左走还是向右走的选择。游戏里的爱情童话看上去幼稚，可是我们都是从那个年纪走过来的。可以反思当年的幼稚，却不能不尊重当年的青春。

也许，这正是至今我们依然留恋这类作品的根本理由。

平时事事苛求批评的冰河，这一次却文风大变，对《幻想三国志》的爱情似乎相当赞赏，甚至抛下“不能不尊重当年的青春”这样的重话，使我们无法对游戏中的“爱情”表达一丁点的批判。想来也许是因为他是这个系列游戏的专业攻略作者，对这款游戏日久生情了吧，又或者是他本人对现实里的爱情颇有不满？这我们就不好妄加揣度了。

但是，纵然他是这个系列游戏的专业攻略作者，但是比起我们的攻略专业户“枫红一刀流”来，他就小巫见大巫了。“枫红一刀流”不久前写过《轩辕剑伍》的攻略，他又是怎么看待这个游戏里的爱情故事的呢？

## 三、《轩辕剑伍》——最没趣的爱情？

■枫红一刀流

玩过这么多的游戏，其实最没趣的爱情故事就属《轩辕剑伍》了。为什么呢？编造爱情也需要一些职业精神来，纵然不像琼瑶阿姨的小说那样生生死死，情话绵绵，也需要一定的事件来铺垫吧。然而，《轩辕剑伍》中的爱情却是浅白和幼稚的。若说有深刻，也只有黄帝的爱情阴谋会让人不寒而栗吧。我还是先来讲讲游戏的剧情吧，免得没玩过这游戏的玩家对我的点评一头雾水。



老牌RPG《轩辕剑伍》又讲述一个怎样的爱情故事呢？

游戏的剧情大意是：陆承轩无法控制体内的力量，大暴走中杀了亲生爹娘（一表人材，二老归天）。悔恨之下跳崖自尽，却碰到拎着盘古斧的暮云大哥，和他一道跃入劈开的山海界（英雄不死，金刚不坏）。小陆在一个黑漆漆的山洞里遇到女主角夏柔（孤男寡女，艳遇飞来），两人相约前往毛民国找莫耶（闪亮灯泡，捣蛋活宝）。

回到山里看到小夏被怪兽欺负，小陆上蹿下跳来了次大暴走（英雄负伤，美女挂怀）。陪小夏前去见青龙圣者，在经过海中氏人国的时候，小夏接二连三的发晕（晕倒失忆，博取怜爱）。找完药遇到寒洛和知盈这对倒霉鸳鸯。经过一目、周侥诸国，终于见到青龙圣者，接到收集星曜石的任务（圣者祭司，酒囊饭袋）。圣者叮咛嘱咐小陆用身上的力量救世助人，小陆反正也不急着回去，就帮美女完成这桩任务吧（携旅天涯，好合姻缘）。

回玄海边碰上玄武国之乱，小陆不但单挑阻止小寒只身复仇，还和小夏到各国搬兵，协助小寒复国戡乱（性格逆转，英明果断）。在厌火国得知白原联盟的战火带来的生灵涂炭，小夏找白虎侯借粮，遭到无情的拒绝，还差点被当成刺客杀掉（走投无路，四处碰壁）。在青龙国，小陆遇到带自己来到这里的暮云大哥，身边还有阴晴不定的青魅，青魅跑到青龙圣者身上并控制了她（敌友莫辨，左右为难）。几经波折，圣者死掉，小夏成了圣者继承人。而成功地将身灵魄合体的天女，陆续将各国毁掉（祸国殃民，人神共诛）。



男主角在一条黑黢黢的山洞里遇到了游戏的女主角

决战的一刻也是摊牌的时候。原来暮云是轩辕剑的转世，觉得天女是他最亲近的人，当初他找来盘古斧劈开山海界，遇到昊天塔转世的小陆，两人一起进入山海界冒险。暮云想办法解除天女的束缚并守护她，不想陆夏2人却收集了28颗星曜石要封印她，两者走向了对立面。

在思念幻想迷宫，小陆再次面对暮云大哥的时候，他放弃了反抗和防御，任剑锋穿透胸腔，以自己的方式对恩人作出报答，死去的小陆变回原形——昊天塔。暮云幡然醒悟，决定不再漠视天女的残暴作为，将体内的剑气灌注在昊天塔上面使小陆复活（英雄不死，牛皮不破），然后进入思念幻想宫去劝说天女。

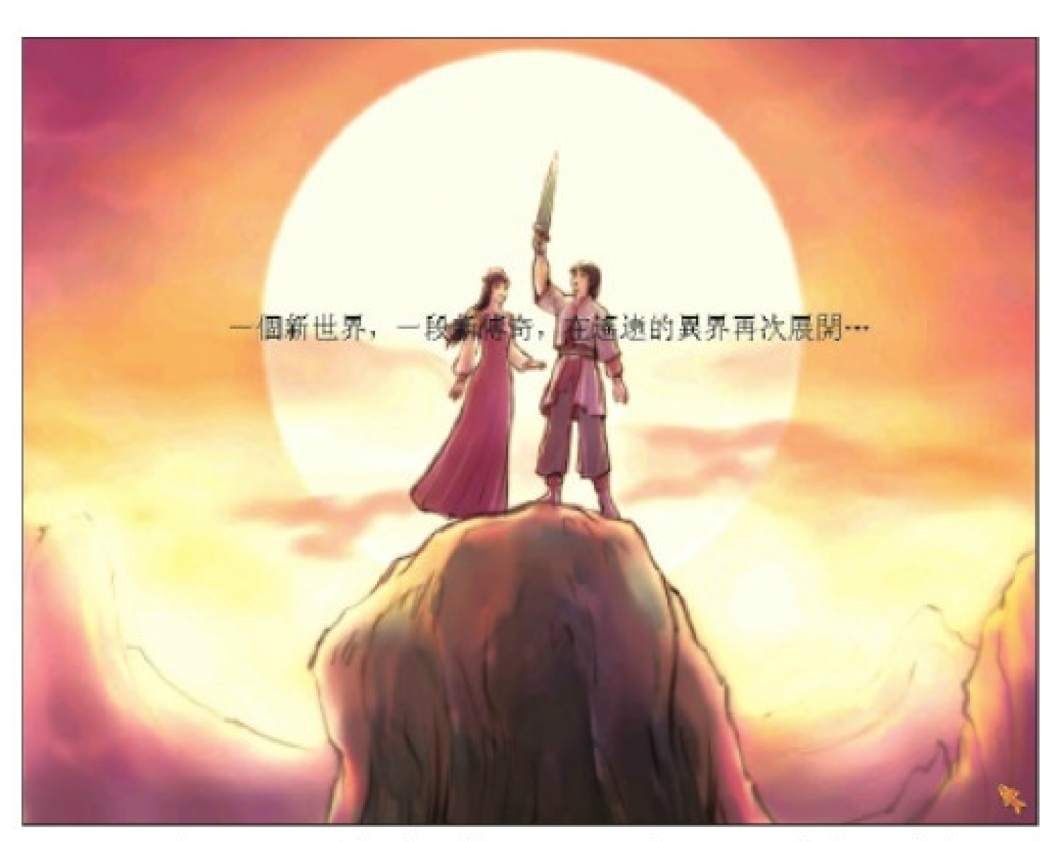
当小陆赶到天女面前时，看到暮云死去化作轩辕剑的原形，上面刻有黄帝留下的铭文。小夏捧起剑给天女看，天女看了恨意全消（女人好骗），甘愿接受小夏的封印仪式。从此陆夏两人在山海界一起治理这个国度，4灵族和平相处，英雄美人过上了幸福的生活（完美结局，曲终幕落）。

先说陆夏2人，可说是门当户对，天造地设。一个是昊天塔转世，一个是东皇钟的后身。何况在这山海界之中，苍茫大地之上，也只有他们这一对俊男美女了。不论毛民国、氐人国，还是一目国、白虎国，生长的全是怪胎，两人都没有选择的余地，在一起是顺理成章了。就像虚竹被困西夏王宫、张翠山被困在冰火岛，没选择的结果不言而谕。在现实的社会中，这种恋爱的大环境又到哪里找去？

游戏中的小陆没有其他RPG主角那样的艳福，省却了珠环翠绕、争风吃醋的麻烦，也没有卿卿我我，生死离合的喜悲。两人如同池水没什么波澜，顶多也就是晕一下去找药，打不过去搬救兵。按理说小陆天生神力却不能控制，经常伤人害命，着实凶险得很。但没见他修炼什么绝世功夫，也没吃什么灵丹妙药，却奇迹般地对这股力量收放自如。小夏也只是轻描淡写地说“你不一样了”来带过，编造得太过勉强。

最难以理解的是两人谈话的方式，始终是抱拳作揖，恭恭敬敬，张口“夏姑娘”，闭口“陆兄弟”。到了结尾，两人居然仍用敬语相称，没有拉过手，也没拥抱过，真让人有上前踹一脚的冲动。

纵观陆夏两人的爱情，没有羞涩牵挂，没有激荡挣扎，没有大事件来承转启合，一切都强制性地发生了。陆承轩从开始的自怨自艾到后期的果决明断，对自身力量的慌张恐惧至收放自如，缺失事件的过渡和交待，很不合理。他们的爱情就如同白开水一般的索然无味，固能解渴，却毫无甜美的回味。打完这场结局，记忆里便再不会有他们驻扎的地方了。


关于男女携手面对新生活的画面，不知道在现实世界的婚礼上，如果司仪说“一段新的传奇即将展开”，在场的人会如何慨叹

寒洛和知盈的爱情是游戏里着墨较多的了，但也是最让人猜不透的。看不懂玄武国王族为啥就不同意两人恋爱，还毒瞎人家的眼睛，她好歹也是知天队长的姐姐，做得够绝了。作为王族生长的寒洛，别家去国，为了一个女人在海里隐居，丢下老父和国政不闻不问也绝非王子作风。后来知道父亲被杀，叔父篡国，公主被囚，他却沉默不响，还说什么“反正都姓寒”之类，完全一个冷血动物、政治白痴。直到知盈失踪、族人被屠，他才不知触动哪根神经发起飙来，还差点跑回去送死。这一切，看起来是多么的荒唐可笑，这样的男人，值得爱还是值得去恨？

再看游戏中埋藏得很深的天女和黄帝的感情线，简直就是一个无耻的阴谋。这个爱情阴谋直到结局才公布答案，缺少铺垫和过渡，简直把玩家当白痴了。先看看黄帝的为人吧。黄帝和天女在天上本来过得好好的，黄帝耐不住寂寞跑到凡间争夺统治权，自忖打不过蚩尤，便请天女帮忙，还从天界偷来了天剑相助。

在夺得天下后，狠心的黄帝不给炎帝余部生存的空间，用东皇钟创造出一个山海界，将他们统统扫到这个垃圾筒里。天女由于重铸断裂的天剑而耗费过多精力，变成了旱魃体质，黄帝弃之如敝屣，也将她扔到了山海界里。这还不算，他还将天女拆分为灵（青龙圣者）、魄（青魅）和身（青龙圣木）3部分来封印，够狠够绝的了吧。负心若此，较情花谷的公孙止把裘千尺扔到枯井里，也有过之而无不及。更绝的是，为了防止天女日后复活，还在轩辕剑上刻下一段美丽的谎言来迷惑天女。天女这辈子算是被他吃定了，被装在了套子里，永世不得解脱。天女和黄帝的爱情，是交友不慎、遇人不淑的典型例子。


《辐射2》里的结婚场面，新娘的父亲拿着猎枪，充当牧师的角色，玩家们这时通常会想：天，我怎么娶了她！当初怎么不记得事先存下盘再和她对话！

那些所谓爱情始终摆脱不了格式化的造作，耗费着我们的健康和青春。自《仙剑奇侠传》以来，爱情就如同滥投的调味品，麻木着玩家的神经。晕倒、失忆、死别、穿越、寻魄、复活……再用迷宫和战斗串连起来，一切是那么的理所当然，究其根源却

经不起推敲。对白之中，感觉不到人性的光辉和脆弱，感觉不到少年的青春懵懂、羞涩纯真。

其实无论是《幻想三国志》还是《轩辕剑》，国产RPG中的悲伤爱情从来都是肩负游戏性的重要组成部分。遥想《仙剑奇侠传》，一晃已10载有余。当初玩过之后内心的沉郁难过在后来的游戏经历中却再没有体验过，甚至在《轩辕剑》系列最好的作品《轩辕剑外传——天之痕》中，那充满童真的三角恋也浅淡得好像一杯凉白开。这或许就是曾经沧海难为水。不过即使在那个特定的时代，玩家们内心里也明白，游戏里的爱情，只是可以远观的童话故事，没有人会在现实生活里期待赵灵儿。而且在游戏里，人物被高度概念化了，极端的环境造就特定状态下的人物。现实生活里，人是不可能如此简单的，女主角也不会永远小鸟依人。相比之下，欧美游戏中对于爱情的处理，比起东方的游戏而言，更为内敛，有时甚至充满恶搞。《辐射2》（Fallout 2）中，你可以选择在Modoc地区和屠夫的女儿或者儿子结婚（想来Modoc法律允许同性恋结婚），但是你在这孤独的游戏里程中唯一能结婚的这对男女，也不是什么省油的灯。屠夫的女儿个人生活作风不太好，常和餐厅老板玩医生游戏，交过20多个男朋友；而其儿子总在夜里跑进他爸爸的屠宰场和牛进行一些没人知道的勾当。在结婚后，由于疲于亡命天涯，搞不好在某一次荒野混战过后，发现自己的妻子不知什么时候已经被流弹击毙了……那确实也带给玩家淡淡的伤感，虽然没有林月如死时那么痛切。

更为玩家所议论的，还包括著名的《星际争霸》（Starcraft）中的Jim Raynor和Sara Kerrigan。

Jim是Terran联邦的布雷车驾驶员，被派到荒凉的星球上负责巡逻，本身就是这个流放政体的流放者。而Sara是Terran某一分支部队的中尉，被派遣到Jim的地区去执行调查Zerg种族的任务。Jim加入了她的队伍。在遭遇Zerg种族进攻后军方放弃了留下来殿后的Sara，她被Zerg捉住改装成一个半人半兽的东西。此时Jim因为和Sara经过短暂接触而产生了某种“感情”，他以为Sara死了，并认定这是她所属部队的罪过，所以他脱离了部队，成了独行侠。而最后当他发现Sara没死而且成了Zerg的控制者后，他再次站在Sara一边。Sara现在是Zerg的女皇，而他仍然甘心于做一个战斗者。

你能说这是爱情的力量么？很难说，Jim没有别的选择。这段故事成为西方游戏中最经典的感情伏笔。如果拿西方游戏思维去打量中国的游戏，它又是一种什么形象呢？







《寂静岭2》中的爱情元素，实际上更多的是负罪感的载体，它从一出现就是结束了的





# 四、罗密欧与李逍遥

■叉包饭斯DKCK

爱情和浪漫是两回事，哪怕他们是再好不过的邻居，说不定也鸡犬相闻，老死不往。在讨论电子游戏剧情中的爱情元素时，我个人更愿意请出“罗曼蒂克”这样粗壮诚实的字眼，而非凉嗖嗖伸手不见五指的虚无“爱情”。







《仙剑奇侠传》最经典的爱情场面，玩家在动容的同时也未免有点嫉妒李逍遥的艳遇……不过，年轻人现在通过网恋也能在现实里上演这一刻

著名美国游戏网站Gamespot做过一篇《游戏史上最浪漫瞬间》的专题。上榜的游戏有《纸片马里奥——千年之门》中TEC和碧奇公主的热舞、《最终幻想7》的结局、《马克思·佩恩2》里的美女救英雄、《波斯王子——时之砂》王子回到过去与法拉公主讲述未来的结尾、《侠盗猎车手——圣安德列斯》里黑人男主角CJ和女友Denise的初次约会。其中的一些场面或许在地球另一边的亚洲玩家眼里，很难算得上“浪漫”，甚至有些匪夷所思如何与男欢女爱沾边。

要说东西方游戏中浪漫元素之别，恐怕必须追根溯源到东西方两性关系史。被无数国人玩家捧为一代经典的《仙剑奇侠传》，官方英文译名叫“Chinese Paladin”，无惧丑陋地重译过来就是“中国帕拉丁”。帕拉丁者，圣骑士也。在西方中世纪文化中是除去宗教色彩、最接近东方“侠客”概念的对应称谓。中国帕拉丁和欧洲贵族侠客谈起恋爱来，那应该是一出罗密欧对李逍遥的好戏。

“骑士之爱”（Courtly Love），又称“优雅之爱”“高贵之爱”，是11世纪在欧洲随着文艺复兴逐渐兴起的浪漫主义理想的产物。最早法国南部的一些贵族中，开始兴起一套“从一对男女的特殊友谊起步”的全新恋爱理念。这种全新的恋爱方式于西方文明史前所未见，被史家认为是中世纪“骑士精神”的重要组成部分。

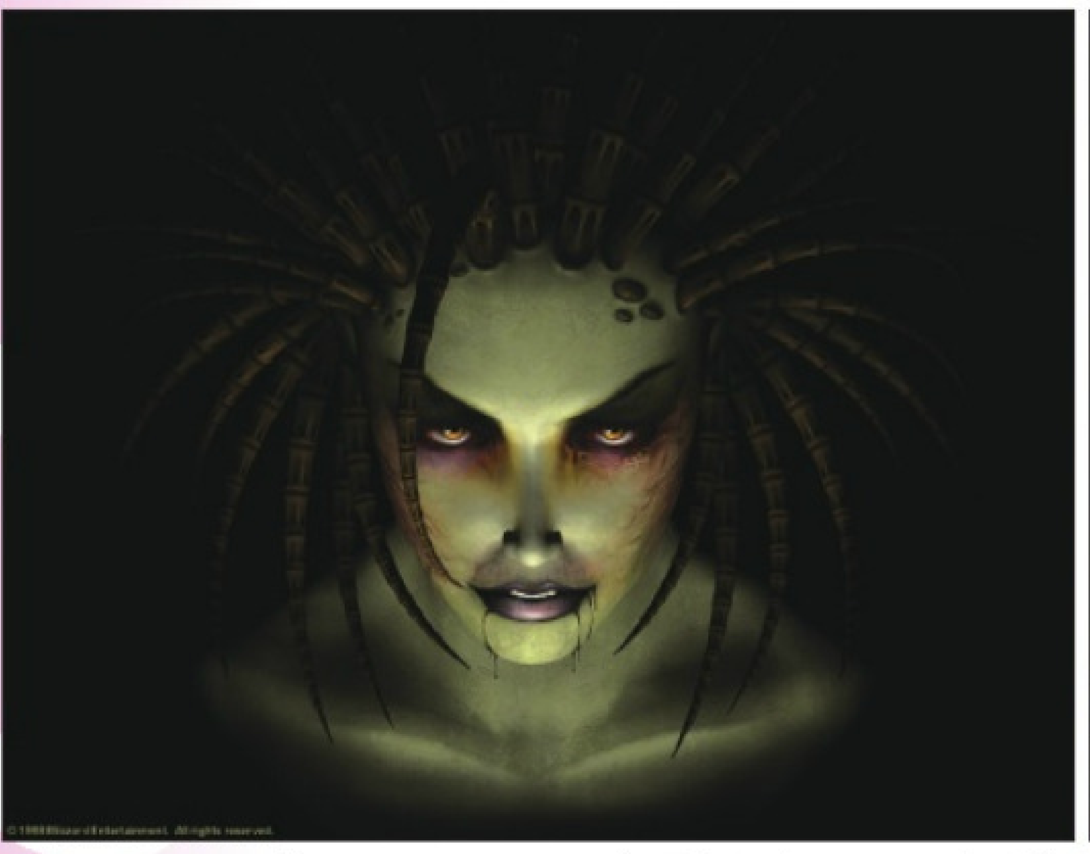
“骑士之爱”是一种隐秘的苦乐参半的关系，是骑士们无休止的挫败感的源泉。这种无休止的挫败感带来的精神上的折磨正是骑士们所需要、所珍视、所狂热追求的。这能让他们“振奋精神”，让他们更像个男人，让唐吉诃德对着风车一次又一次地冲刺。

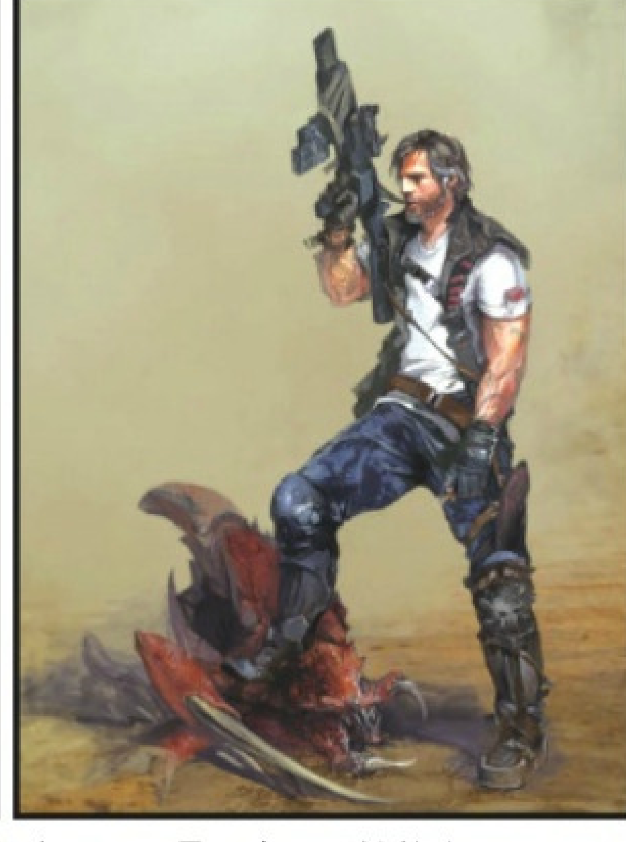
显然，李逍遥那些风流韵事与西方正史上的帕拉丁的骑士之爱完全风马牛不相及。这里我们并不以西方为标尺，去度量《仙剑》的剧情安排。要指出的是东西方文化历史的大背景，才是电子游戏这一亚文化折射出不同色谱的终极母体。

具体到浪漫元素在电子游戏中的具体呈现手段，以最能适合表现此类剧情的RPG为例：欧美RPG更善于编织绵密的剧情任务，而非偷看神仙妹妹洗澡、情人相拥而泣之类的戏剧化场面——而后者，恰恰是日式RPG和深得日式RPG衣钵的国产武侠RPG的看家本领。

欧美RPG大厂BioWare的联合CEO和创始人Ray Muzyka博士曾在多个访谈中重申：其工作室的使命在于贡献全球最好的“剧情驱动型游戏”（story-driven game）。所谓“剧情驱动型游戏”，指的是剧情故事的跌宕起伏是推动整个游戏进程的唯一动力。人物能力的成长（打怪练级）也好，地图的探索、道具的收集也罢，都必须依附于剧情这一终极引擎的驱动。换言之，经验值通过做任务获得，而完成任务的方式多种多样，可能是对话，也可能是战斗。甚至任务失败也能有经验值。做任务的同时，故事得到了讲述。在日式和国产武侠RPG中，获取经验值的唯一方式基本只有战斗。剧情对话纯粹就是剧情对话，不对游戏进程、经验值获取及间接的人物状态产生任何实质性影响。

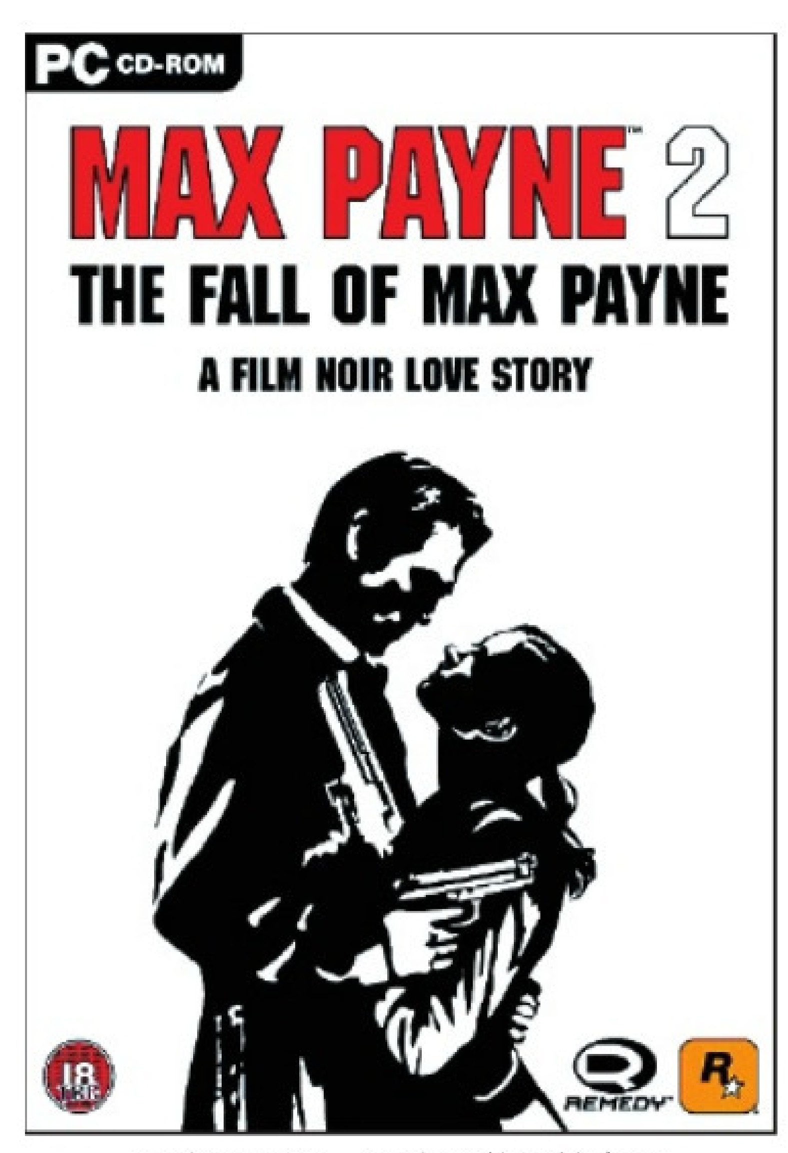
相信玩过打有BioWare或黑岛标签美式RPG的玩家不难了解此中真意。“剧情驱动型游戏”的提法要比血肉模糊、杂草丛生的“角色扮演游戏”一词锋利得多，一针见血地道出了BioWare作为“后黑岛时代”欧美RPG顶级工作室的制胜秘诀所在。我们不是在RPG游戏的壳里被动地听制作者讲预先排练好的故事，而是通过体验、改变故事本身的走向，来进行角色扮演。





《星际争霸》里的Jim和Sara，Jim不仅是人族唯一正义和良心的化身，他还是忠实于爱情的人，而Sara即使变成怪胎，仍不断从遥远的星球上向他发出幽能信号召唤他

比如在《博德之门2》中，作为主角的你可能和3个女性NPC角色发生爱情戏。爱情在漫长的游戏进程中间歇出现，需要一连串的对话和任务事件达成LoveTalk的“好感度”。Aerie总是喋喋不休地回忆过去有翅膀的生活是多美妙，对现在只能在地面爬行的生活方式感到悲观、绝望，成天抱怨。如果你不厌其烦地和她对话，才会逐渐发现她天真善良、惹人怜爱的一面。选



马克思·佩恩，西方式的悲情之爱

择那些让你看起来像一个聆听者的对话选项，而非对着她怒吼：“我是邪神巴尔在人间的子嗣，你这娘们不过是我的奴隶！”而Jaheira尽管善解人意，但有触发条件苛刻复杂的“小鸟事件”等着你，前因后果、环环相扣。救下女黑暗精灵更是会让你队伍的声誉遭到负面影响，甚至让一些善良阵营的队友弃你而去。

玩家追求女性NPC的过程化解为一个个穿插在主线地区之间的支线任务。有些触发条件的时机把握，不参考攻略几乎无法完成，玩家通关之后还是孑然一身——是的，你的主动行为决定了结果。这，和现实生活中主动追求女孩子的体验难道不是高度一致吗？

爱情之于欧美游戏，多数情况下是一具庞大剧情引擎上的某个活塞或某颗螺丝而已。故事既非童话，那爱情自然也不会是小猫小狗之爱。这套叙事体制不仅在欧美RPG中适用，在GTA、《马克思·佩恩》、《波斯王子》等足以承载丰厚剧情内容的其他类型游戏中也能找到精彩应用。

但在日式RPG与国产武侠RPG中，剧情走向只是一种既定的套路。更多精心的编排和场面化的设计，让玩家总是“跟着”剧情走，而非主动发现。玩家只是鼠标的奴隶，机械地按键让对话、诗词一条条地浮现、消失，等待阶段性的精美过场动画出现。被动的观赏者是这种体验的本质，尽管有很大一部分人群声称他们也极有代入感——那种我们在电影院或盗版DVD上取得过的相似经验。这样的叙事方式也有非常成功的例子，比如《最终幻想7》《最终幻想9》《最终幻想10》……所以我们不能指着从不喝洋酒只喝二锅头的老酒鬼说，“你不懂什么叫喝酒”。反之亦然。

以上的粗糙分割，尚不足以全面理清欧美游戏和日式、国产游戏在处理爱情元素方面的异同。实际上，我仍然相信那深植于东西方的文化差异之中，并不只是技术上的风格流派问题。你不会在一款M级（美国游戏分级的成人级）游戏里找到少男少女的懵懂初恋，而只会在初版的《侠盗猎车手——圣安德列斯》中发现“热咖啡”这样的刺激桥段。至于在Bully这样的“校园GTA”里，除了少男少女的初恋，你还能看见少男和少男的亲吻场面。作为一款欧美大发行商制作的面向主流受众的游戏商品，其中的意蕴与日本的H Game、宅男腐女的恶趣味同人作品是大不相同的。

遗憾的是，深受日式RPG风格影响的国产RPG多年来“情场失意”。除了“仙剑”“天之痕”，能拿来聊聊剧情的作品实在乏善可陈。人妖之恋、三角关系，戏里戏外，悲剧是唯一结局。

好的浪漫情节，一如生活本来面目，并非先验，而是漫长过程中的意外结果。有多少人走过“女朋友——朋友——真爱”的弯路，知否知否，本该是“朋友——女朋友——真爱”。国产武侠RPG（似乎除了武侠RPG，也没有其他国产游戏还能奢望具备谈情说爱的功用）中的所谓“爱情”，是神秘主义的贫瘠土地上经年累月结出的酸枳。游戏包装盒上一男多女的清秀形象，几乎没有悬念地沿袭着男性玩家潜意识中“一夫多妻”的古典情怀。所谓“爱情”从一开始就成了目的，即便用最庸俗的编剧逻辑也无法自圆其说，还不如国产电视剧同行对日剧韩剧美剧的抄袭水准。我们在国产游戏中那几行可怜的台词和男女主人公“并肩作战”的画面之间，要么只看到友谊，要么只看到破碎的友谊，就是没法替主人公决定些什么。最多在某个分岔口，决定向左走还是向右走——其实最后结果都差不多。

这也怪不得国产游戏。视野开阔些，作为《诗经》的民族，我们更长于抒情，而非叙事，文化个性或许已经注定了些什么。《长恨歌》的若干场景置换到欧洲宫廷，或许会诞生出一本精彩的小说戏剧，却断没有“此恨绵绵无绝期”这样飘逸的句子。《仙剑》历代多年来没变的诗词传统也算是为数不多可以圈点的“中国元素”。只是面对单薄的人物设置和苍白的讲述方式，那些感伤隽永的词句只怕是失去躯干的翅膀，遍地华羽，依然死鸟一只。

或许我们仍可希冀，国人游戏制作者们终于会参透叙事和抒情的关系。那一天，朱丽叶也借尸还魂，大可以在阳台上深情改口道：“啊，李逍遥啊，李逍遥，为什么你偏偏是李逍遥？”


同样是悲情，在《最终幻想》系列里的爱情却是东方式的

# 黑莓手机的难解方程

■北京 方怒 冰河

黑莓要来了。就在近日，许多手机发烧友聚集的论坛上都流传着这么一条消息，其中流露出的兴奋和欣喜让不懂手机的普通人感到分外惊诧。黑莓是个什么东西？它的出现值得那么兴奋么？这件事情要从头说起。

黑莓手机是加拿大Research In Motion（简称RIM）公司于1999年前后推出的一款通讯设备。相对于其他手机注重通话、短信、摄影摄像、玩游戏等诸多功能的设计，黑莓手机的特点在于其强大的无线网络电子邮件收发功能。说白了，它就是一个附带通话功能的无线移动电子邮件系统终端，而且这个通话功能还是在其经典产品6230中才加上的，此前它仅仅能收发电子邮件而已。由于它的键盘和普通手机的设计不同，不是常见的9个数字键、两个通话键和3个附加键，而是采用了标准QWERTY全尺寸键盘的设计，诸多黑色字母键和附加键拥挤在小小的通话器下方，看上去酷似草莓表面一粒粒的种子，因而RIM公司的品牌战略顾问为它起了这么一个形象的名字——黑莓（BlackBerry，昵称BB）。



黑莓BlackBerry 7100V



黑莓7100t

按说，这样一款功能单一，外表也不出众的通讯设备，并不足以与功能繁多，花样翻新的普通手机竞争。但是黑莓手机赶上了一个好时候，就是从1995年开始掀起的互联网大众化浪潮。普通用户迅速融入互联网使得黑莓手机的基础用户不断扩大，其简单的外形和功能设计相对当时的互联网邮件技术和手机技术都显得不差，而且最重要的是它所采用的Push Mail技术，将E-mail直接推送到移动终端上。在Push Mail出现之前，当时的互联网用户需要手动拨号上网后收取邮件，这是一种Pull（拉）技术。而Push Mail系统能够将用户电子邮箱中刚刚收到的新邮件在第一时间快速推送到用户手机上。用户不用再频繁上网登录邮箱，就可随时随地收发处理邮件，大大提高了信息的移动处理能力和效率。虽然当时也有诸如WAP2000等附带无线网络功能的手机，但由于过分依赖传统互联网邮件模式和技术，受到通讯带宽和流量方面的限制，加上传统手机当时在输入、屏幕显示方面的天生缺陷，其表现与看上去平淡无奇的黑莓不可同日而语，因而黑莓手机迅速成为商务人士的应用首选。特



黑莓7130g

别是在2001年举世震惊的美国“911”事件中，美国全国的通信设备在一片惊慌中几乎全线瘫痪，而美国副总统切尼使用黑莓手机成功进行了无线互联，能够随时随地接收关于灾难现场的实时信息。于是在“911”之后，美国国会配给每位议员一部黑莓手机，让议员们用来沟通国事。“黑莓”成为欧美政治、金融、法律界人士的随身必备品，从此风靡。当年在联想收购IBM PC业务历时一年的谈判过程中，中方参与谈判的全部成员每人也配备了一部黑莓终端，一年一度的达沃斯经济论坛上，出席的全球商业精英也几乎人手一部黑莓手机。在亚洲，日本、韩国、印度、新加坡和中国香港等地，黑莓手机已被商务人士普遍使用，在全球，已有300多家运营商、500个应用伙伴和RIM公司合作推黑莓服务。而且黑莓的用户数仍保持着高速增长势头，其现有的6万家企业共接近900万用户中，1/3是在过去12个月中新增的。就在不久前刚刚热映的大片《变形金刚》中，黑莓也有幸被提到，片中神秘组织“第七处”需要向不知情的男女主角展示“火种源”的力量时，提出的一大串便携通讯设备中就包括黑莓。可惜在场的人包括国防部长都没人带着，否则后来遭受霸天虎攻击被围困的时候，国防部长也不必通过老式电台发布攻击命令了。显然它是没给制片方广告费，不然怎么也要像雪佛兰卡魅罗一样登场亮相一下。

有些扯远了，回到黑莓。这款貌不惊人的通讯设备尽管在国外风靡多年，但引起国内用户关注还是2005年左右的事情。国内几个知名的数码论坛，如HIPDA、HIPALM纷纷开设了黑莓手机专区，使得黑莓手机在短短不到一年时间就迅速走红。不过，脱离了电信服务商的支持，再出色的产品也是一只纸老虎。由于业务对运营商的严重依赖性，在没有与国内电信服务商达成合作协议之前，尽管许多手机发烧友已经通过各种途径获得了黑莓产品，但心里总不踏实。即使国外支持黑莓通讯终端的电信运营商此前与国内电信机构已达成协议，对于进入国内的境外号码黑莓手机同样提供漫游服务，但仅仅为了体验一下黑莓的无线邮件收发功能，就到国外注册购买一个手机号码，这对于普通消费者来说不现实，也不可能。因此进入国内的黑莓手机，大多数都只能使用普通的通话功能，而失去了最重要的即时邮件功能。直到2007年末，黑莓手机的开发商加拿大RIM公司宣布，通过与阿尔卡特-朗讯公司与中国TCL通讯公司的合作安排，取得了在中国出售8700型号黑莓手机的认可服务资格，与国内手机品牌的合作意味着黑莓将通过贴牌方式获得进入中国市场的许可。从1999年RIM公司在中国内地注册黑莓商标至今，时隔8年，黑莓手机终于获得了掘金中国市场的机会。



黑莓8300

不可否认的是，黑莓的确是个功能强大、个性十足的通讯设备，而黑莓长期以来酝酿进入中国也给其他手机厂商带来了明显的竞争压力。诺基亚、摩托罗拉和三星等厂商在过去的18个月内纷纷发布了新型智能手机来对抗黑莓的强势地位，它们还进行了一系列收购来给手机添加移动电邮功能：诺基亚在2006年2月收购了Intellisync，而摩托罗拉则在2006年11月吞并了Good Technology公司。但在黑莓即将进入中国之际，它的未来是否像外界关注的那样乐观？这却是一个难以确定的问题。黑莓手机在商务和即时邮件处理方面的功能无疑是出色的，但对于中国庞大的手机使用群体来说，这个偏重于文字和图片的静态处理功能显然太不足了，集成游戏、影像和多媒体的动态处理功能才是最重要的。相比索尼爱立信、诺基亚、摩托罗拉在音乐、游戏、摄影摄像方面的优势，从最新款的8100手机才加入摄像头、可扩展存储卡和视频播放功能的黑莓手机对于普通用户来说简直没法比，更不要说和同样在国外风头正劲的iPhone相提并论了。这是黑莓手机在中国开拓用户的一个天然劣势，因为在中国，即使是高端商务用户，往往更多地出于消费潮流走向而不是具体功能需要来更换手机的。外观和影音功能不出色，很可能就会被视为“落伍”。而且面


黑莓8800,8820





iPhone

对黑莓在移动邮件处理系统上的优势，目前国内其他高端手机厂商也同样推出了采用类似系统的智能手机。例如多普达的710，是多普达第一款支持Push Mail的Smartphone，有需求的个人用户只要通过无线网络，就可以自动收发和处理邮件。更重要的是，黑莓手机选择曲线进入中国内地，最终合作的电信运营商是中国移动。然而中国移动在与它达成合作的同时，又推出了自主研发的“手机邮箱”业务，其服务内容与黑莓十分类似，而且支持的品牌终端更达上百款，远远比黑莓易于普及。因此在与黑莓的合作上，中国移动究竟能发挥多少主观能动性就成了一个暗中影响黑莓未来走向的因素。同时，中国联通推出的红莓服务，也在移动电邮市场向黑莓发起了挑战，5元/月包5MB流量，30元/月包200MB流量的服务价格已经先声夺人，凭借其低价优势吸引了大部分个人手机邮件业务，完全能够满足用户处理日常普通邮件的需要。对于用户来说，实现手机邮件，“黑莓”并不是唯一选择。

目前中国移动针对黑莓手机给出的服务合作方案已经初步明确，只面对集团用户，黑莓业务资费为398元/月和598元/月两种，暂不提供面对个人用户的服务。RIM可以在月使用费和中国移动进行分成。但是，RIM公司已经在全球和包括诺基亚、摩托罗拉、三星、多普达等土洋手机巨头合作，以软件授权方式，授权上述企业在其手机中内置支持黑莓业务的无线电子邮件软件，合作企业不能在手机外壳上使用“BlackBerry”品牌，对于这部分采用软件授权的黑莓手机，目前中国移动尚不能给予业务支持。这意味着除了购买原装专用的黑莓手机，其他“兼容机”的黑莓功能还只能是个摆设，一方面提高了用户接受黑莓服务的硬件成本，一方面也限制了黑莓与国内SP服务商的全面竞争。因此尽管诸多“黑莓发烧友”为了黑莓的到来而奔走相告，但它在中国究竟是一日千里，还是虎头蛇尾，这还需要时间来证明。

不过，尽管前途未卜，黑莓手机风靡世界给中国手机生产厂商带来的启发还是很重要的。尽管它功能单一，缺乏娱乐性，但却将“无限无线”的互联网特性发挥到了极致，从而迅速获得了目标用户群体的青睐。因为这个群体最重视的就是信息、时间与效率，这是黑莓手机能够在欧美高端人士群体中流行的根本原因。对于处于社会高端地位的群体来说，过分的功能和修饰都是不必要的，能够带来真实的经济利益，这才是最吸引人的功能。而黑莓在高端群体中的流行，又引得商业社会中渴望提升社会地位的中层群体爆发了更大的消费需求，只是这次的需求欲望不是来自于对功能的艳羡，而是来自于彰显身份的心理认定。掌握高端、吸引中端、放弃低端的设计思路让黑莓手机的流行显得那么难以置信，却又不得不承认其成功。同样，年末掀起的iPhone也具有相同的流行因素。强大的影音娱乐功能和靓丽时尚的外形设计将手机基本的通讯功能完全淹没。甚至不能通话，但具有更强大网络功能和影音娱乐功能的iTouch也一样为人疯狂追捧。究其原因也是过于突出的部分应用功能让用户忽视了其他设计方面的弱势，而且关键因素是——无论黑莓还是iPhone，在细节方面都做得非常周到，从组装到外观，其细节质量都远远超过国内手机厂商的产品，更重要的是他们不会对某些质量上的问题装聋作哑。当苹果的部分iPhone手机出现质量问题后，苹果方面立刻宣布可以免费为用户更换全部产品，甚至用户不慎自行损坏的也在内，只要在宣布可更换的生产批次中。反观国内手机企业虽然天天把诚信挂在嘴上，可是一旦真的遇到产品大规模投诉，却首先忙着把责任往外推。国内一个成功又失败的例子是TCL的几款俗称“暴发户必备”的型号，虽然这些镶着钻石或者真皮包装的手机看上去俗不可耐，但是却真切抓住了广大低文化水平先富者的消费需求——摆阔。这使得TCL手机在一段时间内甚至超过诸多传统手机老牌厂商，一统南方中低端手机市场，号称国产第一、全国第三，但是细节上的忽视带来的质量问题也同样让TCL手机迅速衰落下来。因此此次与黑莓的合作，对于TCL来说是个重新崛起的好机会，希望它能从黑莓的设计和服务上学到一些有用的思想，早日让中国人也能拥有自己的“黑莓”和“iPhone”。毕竟黑莓手机高昂的服务费用，iPhone至今无法获得国内电信入网许可，都是客观存在的商机。P

# Try，是一种美德

■北京 王天瑜

网购大行其道的年代里，怎么样买了才能不后悔？最好的方法当然就是试用了。可现实生活不是霍格沃兹学院，电脑用户也不是哈里波特，没办法把手伸进显示器里面掏出个DHC用用，或者隔空取物千里之外御剑飞行，拜托，那是赵灵儿他们的事儿。事实上，成日坐在电脑前面的宅男宅女们早就给自己找到了一条稳妥方便购物之道。那就是……踹！

踹，是一种境界；

踹，是一门学问。

掌握了踹的要诀的人，就掌握了这个世界上，最经济实惠的上等人生存之道。

什么是“踹”呢？它肯定不是佛山无影脚的动作简称，也肯定不是网络语言里“bs”动词形式，实际上，踹就是一个字：Try。哦，差点忘了说，在中国，“踹”的更通俗说法是：试用。

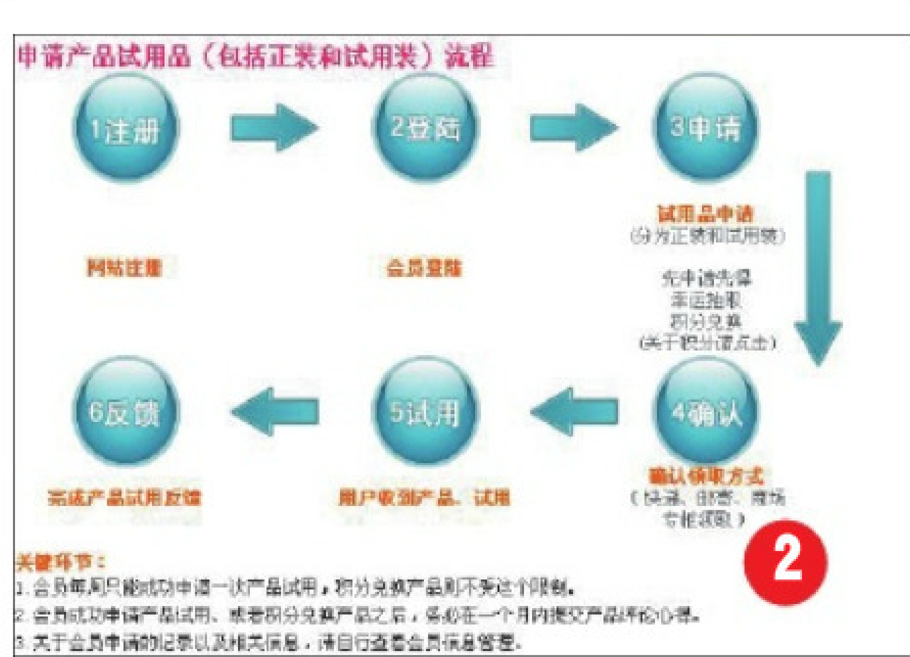
东西好不好，用了才知道。俗话说货比三家，这比的不只是价钱、包装以及功能多少，当然还有使用的感觉。感觉才是最直观最重要的吗。这就好比沃尔玛和家乐福里切得芝麻绿豆大小的面包或者是化妆品柜台上永远只有半瓶满的试用装一样，顾客免费试用一次，好了就买，不好就走。买的放心，卖的舒心，清晰明白，人人开心。

网络就是这点好，能够聚集所有的资源于一身，坐等顾客从天而降。既然有专门卖东西的网站，自然也就有了专门提供试用品的网站。这些试用品网站也是分门别类，各有专擅，令人眼花缭乱。下面就介绍几个“踹”得比较有特色的网站。

## 1.品牌试用网 http://www.shiyoo.com/web/index.aspx（图1）

单看界面就知道这是一个典型的针对女性用户群体的网站，粉红色的主页面，可爱的Q版头像，还有似乎隔着屏幕也能闻到脂粉香味的化妆品，可谓试用网站中最赏心悦目的。这里提供各种知名化妆品名牌的产品试用。化妆品行业一向就有提供试用的惯例，这次只是把以往向老顾客定期派发的试用品搬到网上来派发，无论商家还是用户都熟门熟路。




用户只需注册后，就能申请领取试用商品。由于是以化妆品为主的网站，注册时除了需要填写真实姓名和联系方式（邮寄试用品用）外，还要简单填写两个关于皮肤和化妆的问卷，非常简单就能注册。不过注册手续中有我最讨厌的邮箱认证环节，这纯粹是个人喜好，请忽略。注册完成后，就可以去看那些“香喷喷美美的很贵很贵还可以免费得到的化妆品”啦（小三体，要作呕的同学请自便）。

当然，天下没有免费的午餐，用了人家的东西，人家不指望你给钱，但是好歹要捧两句场，品牌试用网对会员实行积分制，所有得到试用品的会员都要在规定期限内回来发表使用感想，以此来赢得积分。有了一定数量的积分，会员还能换购化妆品，并且换购部分不受试用产品的要求限制。只不过僧多粥少，尤其是名牌化妆品，女人爱美是天性，每一种产品派发的试用品数量有限，而蜂拥申请试用的会员总是多过试用品数量，所以不得不采取抽签

的形式。题外话：抽签看起来的确是世界上最公平的方法，这不，连奥运会门票都要抽签么？只不过世界上有一种概率之外的神秘规律存在，如果一个人总是抽不中难免悻悻而去，而有的人就有那个运气十次里有八次都能中签（恶毒地想，下次又有什么倒霉事儿让这位姐姐去抽签才好），岂不变成了那种在超市里吃样品就能过日子的人？开篇所说经济实惠的上等人，正是这种人。

附一个品牌试用网的申请试用流程（上页图2），的确是简单容易，在这里作主的是上帝，运气最不可或缺。

## 2.免费试用网 http://try.sh.cn/ （图3）




这个号称“中国最大的试客乐园”的网站显然比前面那个看上去更商业化一些。这里所谓的商业化，是说网站本身。与“免费”两个字相反，这个网站其实有点“挂羊头卖狗肉”之嫌。用户通过消费会员能力点和体力点来换购试用品。而能力点和体力点则需要会员发手机短信、发帖，或者买包月套餐来获得。也就是说，这个网站虽然不卖商品，但是他们卖能力点和体力点。这倒更像是网游的营销手段，只不过商品从网友里的装备变成了现实商业社会中原本真应该免费的试用品。

不厚道地下个结论，这个所谓的试客乐园远远名不符实。

不过话说回来，除了这一点之外，这个网站在结构和设计上倒是很值得称赞的。这就是所谓最好的店都是奸商开的。

免费试用网属于互联星空上海站，作为中国电信 “互联星空”（图4）系的领先者， “互联星空”上海站集聚了众多SP和用户，依靠“互联星空”的平台和收费模式实现业务收入和支出，不断向用户传达“丰富的内容服务，便捷的支付方式”的品牌内涵，成为业界的佼佼者，而“互联星空上海站试用网”则凭借着其母站丰富的资源优势与良好的用户信誉成为试用网站中的翘楚。




国际上通行的评价一个商业网站的方法是依据网站功能、网站服务、网站结构和网站内容等4个基本指标对该网站做出客观评价。打开“试用网”，网站结构一目了然，（图5）分为首页、试玩、试用等不同的栏目设置。分类明晰、细化。更难能可贵的是，在每个栏目下还有子栏目分类，例如，在试玩栏目下就又细分为娱乐场所和网络游戏等子栏目。这在国内试用网站之中非常少见，显示出“互联星空”对试用网的重视与投入；在网站内容方面，“互联星空上海站试用网”也有与众不同之处，不仅提供一般试用网站常见的化妆品、家具日用品等常见试用品，还特别提供免费瑜伽课尝试与免费英语课尝试等一些颇富有人文特色的试用产品，彰显出大上海作为中国时尚之都的品味与精致，扩大的网站的受众范围；网站功能与服务体现网站能够提供给用户的价值，包括问题解答、优惠信息、资料下载等。在“互联星空上海站试用网”，可以通过查看网站通告，了解最新的网站活动与试用产品信息，并由会员中心对用户订购试用产品进行统一管理。






整体来说，“互联星空上海站试用网”虽然整体规模较小，成立时间也不长，尚无法与淘宝、易趣等大的商务网站相提并论，但网站的各种功能与模块一应俱全，给人一种麻雀虽小，五脏俱全的感觉。如果忘记免费两个字，单单以电子商务的眼光来评判， 它还是合格的。



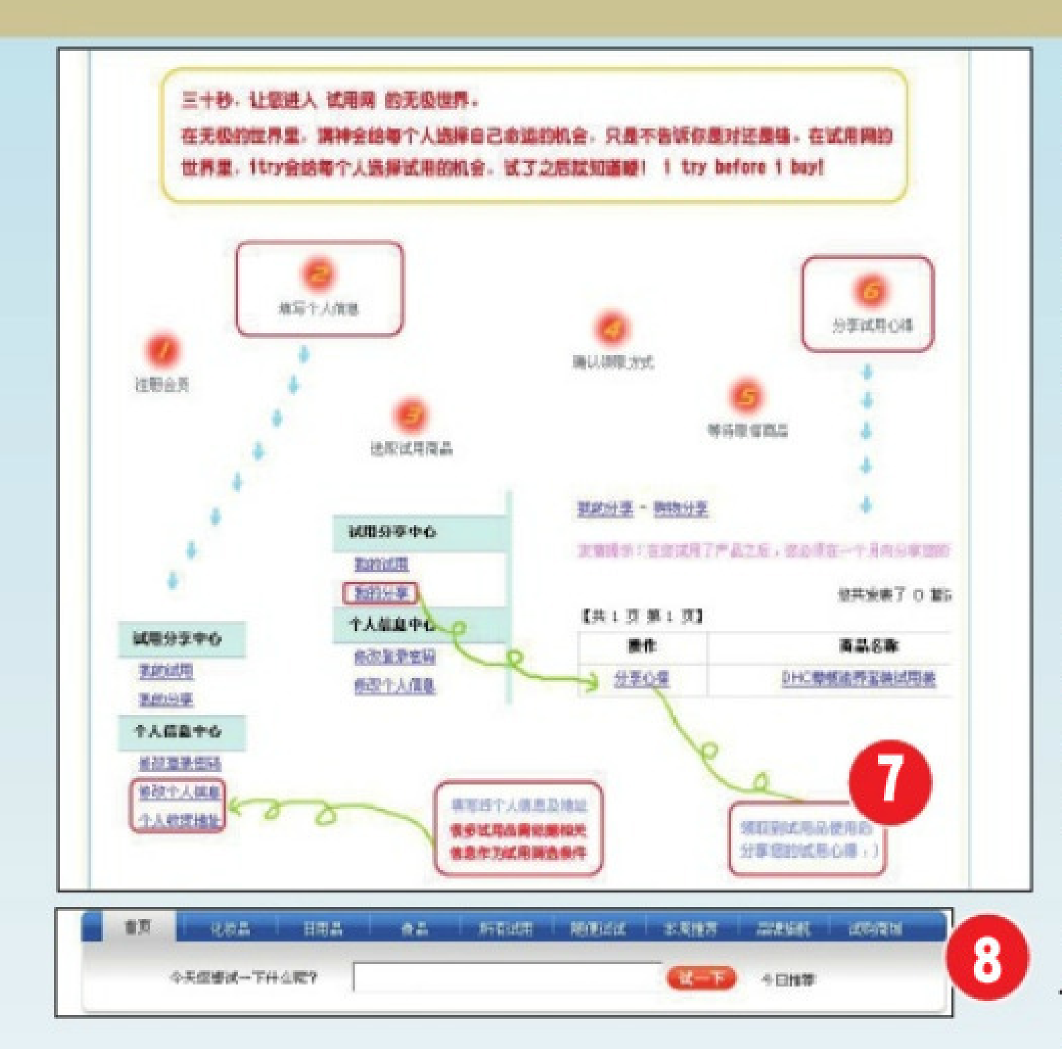
## 3.试用网——试用宝典 http://www.itry.cn/2.0/index.jsp （图6）




“在无极的世界里，满神会给每个人选择自己命运的机会，只是不告诉你是对还是错；在试用网的世界里，I try会给每个人选择试用的机会，试过了之后就知道咯。I try before I buy.”

这是试用网里的一段话，怎么样，很说明问题吧。

这个网站的网址里有一个2.0，不晓得这是不是在暗示试用宝典（大名“试用网”的该网站更喜欢自称“试用宝典”）的Web 2.0特性。试用宝典是一个典型的Web 2.0概念站。在这个网站上最强调的是

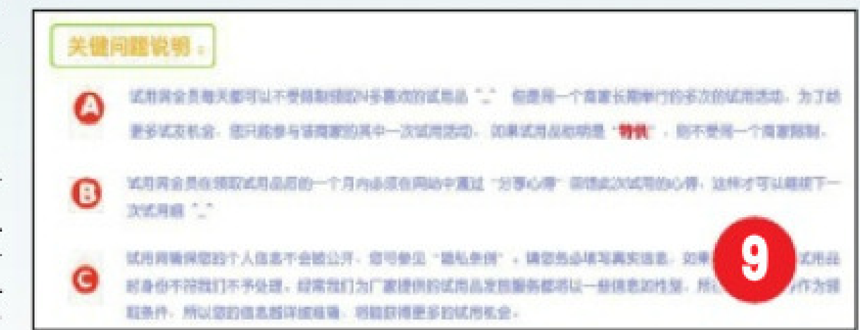


用户之间的“分享”（虽然所谓分享亦即别的网站中的评价，但是这种提法很合个人口味）。

试用宝典有着2.0网站最喜欢的白色简洁风格，界面干净，重点突出。试用分享中心的设计虽然并不新颖，但是友好平和，赏心悦目。试用宝典也强调分享试用感受，用户在得到试用品后一个月内必须分享感受，否则就无法领取下一份试用品。而产品的派发方面，则选择了先到先得的方式，每一个商家的每一种产品都清楚标明共派发多少份，已派发了多少份。（图7）

试用网并不完全免费，每种产品都需要交纳一点使用费，三块五块人民币不等。网站提供手机短信支付和支付宝支付两种途径。虽然也要收钱，但是清楚明白，而且价格不高，更多属于商家的推广销售而非打着免费的幌子欺骗消费者。钱财这玩意，谁也不做亏本的买卖，君子爱财取之有道就好。

关于网站结构（图8），在首页的主要部分，提供了产品展示平台，通过人性化的显示，增强了试用产品的宣传力度。网站结构细化，包括化妆品、日用品、食品、所有试用、随便试试和本周推荐等栏目设置，分类明晰。指的一提的是，网站结构中还包括品牌旗舰和购物商城两个功能，而且在首页中还嵌入了搜索引擎，可以根据需要搜索试用的产品，方便了用户的使用。在网站内容方面，“试用网”是目前所有试用网站中资源比较丰富的，提供包括化妆品、日用品和食品等常见试用品。每类试用品的品牌与质量都经过严格把关，保证了试用产品的高质量，具有良好的用户信誉。



不论从任何方面来讲，试用网（www.itry.cn）是目前试用网站中比较优秀的网站，相信随着时间的推移，进一步增加网站栏目设置，开拓包括旅游、文化等其他的试用产品，拓展试用产品的领域，同时保持试用网试用产品的一贯良好质量，试用网在试用领域中的知名度会越来越高。（图9）



## 4.试尚网 http://www.17try.cn/ （图10）

试尚网很时尚，光看章子怡MM的大pp就知道。海量时尚资讯，无数时尚产品，从头到脚，由内而外，只要和美容美体美食美服相关所有信息都有，而且有图片有报道，有评估有报价，真是琳琅满目令人眼花缭乱呀……只是，稍等……这样一个网站，若要放到一期时尚网站专题里应该是没有问题的，不过别忘了咱们是干什么的，踹，就一个字！

仔细看了看试尚网的URL，一起踹（17try），没错啊，的的确确是个踹字当头的网站，如果不信再看Logo，红艳艳一个“试”字挂在头上，任谁也不会误会吧。莫非这又是一起挂“踹”头“卖”狗肉的恶意欺诈事件？愤怒！这年头太缺乏公信力了……

呃，好吧，人家也不是彻底的挂“踹”头，原来其中有一个频道叫“爱试用”，没错，那就是俺上下求索，苦苦寻找的踹门啊。感谢把把玛玛，感谢CCTV，感谢子和耶稣，就为了踹这一下，容易吗俺。说到这里就不得不批评试尚网了，你既然挂着大大的踹字，就应该专心搞好本职工作，怎么能这么明目张胆搞副业，把广告咨询放到了首页，反倒把踹的场子藏在后面呢？对于这种不务正业的不正之风，我们要坚决批评。

## 5.我爱试用网 http://www.5itry.com/ （图11）

点开“我爱踹（我爱试用网）”这个骚包的域名，一股小资气息扑面而来，首先映入眼帘的是圣诞老人欢庆圣诞的Logo，蓝色背景，红色的圣诞老人，伴随着歌曲《铃儿响叮当》。整个网站的界面风格配合着歌曲，模拟出冬季雪花纷飞的情景，蓝色的背景点缀着白色的雪花，简单、朴素中给人一种温馨、愉快的感觉。

话说也不知这家网站的老板什么出身，虽然高举我爱踹的旗帜，却是典型的口号强于行动派。从网站首页来看，“我爱试用网”并没有像其他试用网站有着完善的项目设置，首页中没有试玩试用、活动的主要部分，首页的主要部分被一些主要试用产品的品牌Logo所占据，相比其他一些试用网站显得有些简单粗糙，你说它是机场高速旁的广告牌我信，你说它是试用网站，这个……（下页图12）



仔细浏览“我爱试用网”中的试用产品，绝大部分是洁面膏、洁面乳等产品。看来网站受众的定位是那些喜欢在各个电子商务网站中流连忘返，热衷于购买各种打折物品，对各种试用品有着天然的吸引力的办公室年轻白领女性。

从这方面说，该网站的定位与网站的自身风格还是比较符合的，但可能是由于网站本身的实力有限，从目前的界面效果来看，还需要从近一步的优化与市场开发，否则很难在竞争日益激烈的环境中生存下去。




## 6.图书试用网 http://www.ilucking.com/ （图13）

下面，让我们以热烈掌声欢迎爱运气小姐上场。眼泪汪汪的，说了这么多网站，老是踹来踹去，脚都踹疼了，总算有一个门牌号码不是踹的了。而且，更让人惊喜的是，它居然是一个专门的图书试用网站。




目前试用网站大都朝着大而全的方向发展，这本身并无可非议，但受制于试用理念被大众所接受的程度与网站本身的实力，往往摊子铺得很大却无法收回成本，导致最终的失败。在试用网站中，图书试用网无疑是颇具特色的一个试用网站。图书试用网秉承大而全不如小而专的建站理念，选择契合自身特点与大众需求的市场定位，不但在激烈的竞争中成功地生存下来，并取得了50万注册读者会员、日均2万IP、20万PV的成绩，为试用网站的发展探索出了一条新的道路。

图书试用网作为新型的图书宣传平台，是连接出版商与读者之间的桥梁（图14）。网站的核心服务是：①让出版商花最少的钱，做最好的图书宣传；②帮读者省下大笔的购书银子！出版商方面只需提供小部分的样书作为宣传费用，除此之外无需支付额外的广告费用，即可获得有效的图书宣传效果，为出版商开辟一个全年365天、全天24小时、日不落的图书博览会！而在读者方面，只需支付网站的服务费和图书的邮寄费用，统称为物流处理费，就可以轻松获得图书。而且，多本试用图书合并邮寄还可再省一笔邮寄费用，为用户提供更独特更贴心的服务体验。总之，图书试用网凭借其独特的视角，充分考虑供求双方的需要，提供体验式营销和口碑营销的两者有机结合的服务。





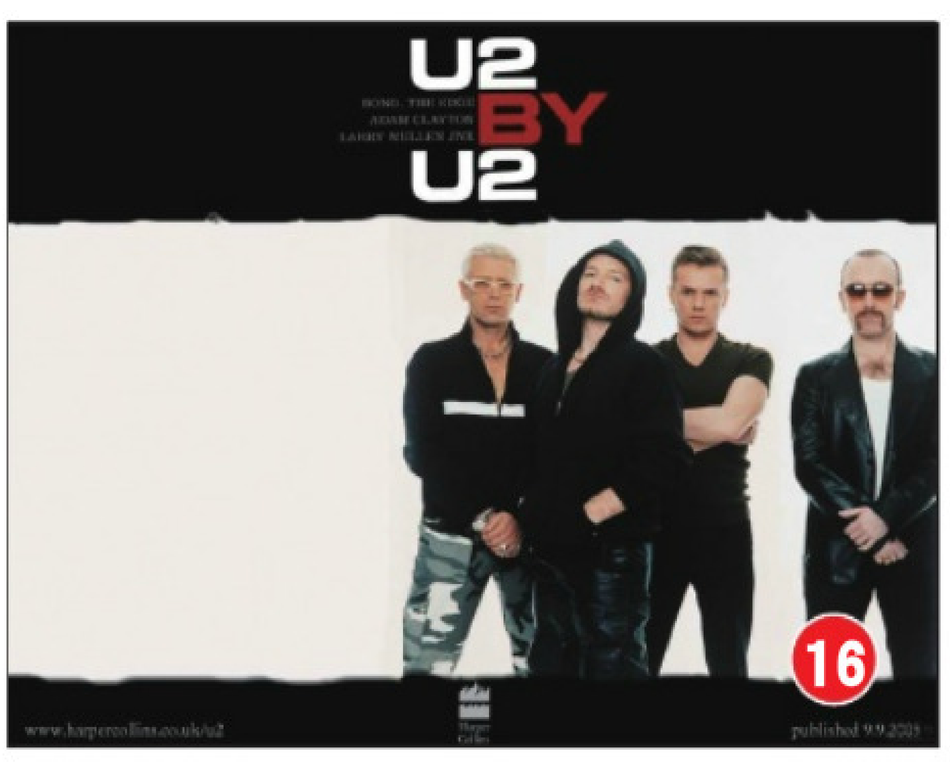


除此之外，这个网站还提供了电子图书的试用服务。在起点花钱不知道值不值？（图15）不妨先来这里试试看。不知道他们怎么做到的，反正这一个项目可以说是目前所有试用网站里最具新意的。打10分！

## 7.试优网 http://www.try2u.com/

看到试优网的URL：try2u，不仅使我想到了我最喜爱的一个乐队：U2乐队。来自爱尔兰的4位中老年男人在舞台上总是以一袭黑衣劲装示人，伴随着旋律性极强的硬摇滚曲风不顾年龄的扭腰蹶臀，电力十足，巨酷无比（图16）。

虽然只有一字之差，但试优网的界面风格与U2乐队的纯爷们作风则有明显不同。打开试优网URL，首先映入眼帘的是一个以红色调为主的网页，给人一种温暖、热情的感觉，符合试用网站的风格定位。网站结构简单，功能和用户界面完善，使用说明文档一目了然，新手一分钟就可以完成用户注册，易于初次使用者快速上手（图17）。而且，






作为试用网站的核心吸引力，各个种类的试用产品相比其他试用网站而言也比较丰富，共分为试用产品和体验服务两大类（图18），试用产品分为化妆品/个人护理品、家居/日用产品和食品/饮品/保健品3类。体验服务则分为美容/美体/美发服务、娱乐/体育/餐饮服务和教育/医疗及其他服务3类。截至目前，试用产品和体验服务共有试用服务400余种，可以满足不同试用者的多种需要。




在试优网，比较重视试用者的产品试用情况。有专门论坛供试用者根据所选择物品与服务的试用情况填写试用心得。供其他试用者浏览，其他试用者也可以对该条试用心得进行打分，每天试用心得得分排名前3位的试用者评为体验之星，有相应的积分鼓励。

## 关于踹，我有话说：

虽说这一群踹字当头的网站风格不一，有的时尚有的老成，有的标榜2.0也有的直情就是社区网的一部分，试用网这种形式的出现本身，是得益于Web 2.0时代的思维的。这就有点类似于超级销品茂（Shopping mall）的出现相对于老百货公司的作用。这一点在那些国际名牌身上体现的尤其清楚。

照理说，那些国际名牌应该是发展电子商务的最早一批试水者。无论是兰蔻还是耐克，谁家不是高薪聘请设计师，精心设计美轮美奂的公司主页。IKEA的首页动画的构思和制作水平简直可以媲美迪斯尼的动画大片，而阿迪达斯网页上的互动游戏也让粉丝们眼花缭乱应接不暇。不过……先别急。

就在国内的当当、卓越、淘宝、拍拍红红火火，国外的eBay、亚马逊如日中天的时候，那些国际大佬们愕然发现，网络上的小商贩个体户们一个个借着代销他们的产品都抖起来了，可是他们的网络门户主页在做什么呢？奢华堂皇的门面下，是门可罗雀的访客。别人家B to C、B to B玩得风生水起的时候，耐克圣罗兰们还把自己的官方网站当作展览厅，用户到这里来除了看看花里胡哨的美术设计之外，也就是查找一下世界各地分公司的传真号码而已。至于卖东西、做营销，对不起，那是销售前端的事儿，跟网络无关。

商人无利不起早，每月耗巨资维护一个冷清华美的网页设计艺术展厅这种赔本的买卖居然干了这么久，不得不说对于网络完全过时的理解才是致命之处。

问题还是回到了最根本之处。当今的网络能做什么？看新闻？找资料？拜托，那是手机都能完成的任务。2.0时代的网络，重视的是网络用户之间的交流。你看我不是我想要的，我看你和其他人才是我想要的。人们都不去百货公司了，都在淘宝、易趣买东西了，产品厂商怎么办？平面二维的显示器不可能像商场里的模特和销售小姐那么活色生香，为了促进销量，把馅饼送上门也算是无奈之选。

道理虽然简单，能明白的人却不多。所以作为新生事物的试用网站上还都只挂着国际超级品牌的Logo，因为他们是最早反应过来的人。

Web 2.0是平民狂欢的时代，网络近乎无限宽广的辐射力和渗透力出乎所有人的意料。在口碑面前，大品牌们不得不低下高傲的头，来迁就这个时代里每一个个体都无限升值的现实。所以面对那些送上门来的试用品，不要犹豫也不要迟疑，他们所求无非是你的试用心得。分享你的感受，说出你的想法，就是帮他们创造口碑。

好了，说了这么多，踹来踹去，正踹歪踹，有的是挂羊头卖狗肉，有的是纯粹的商业营销，有的则是电子商务的最新品种。真是不看不知道，一看真奇妙，一样的踹，能踹出这么多花样来，网络时代，无比强大。试用网的本质并非谁占便宜谁吃亏，而是商品和口碑的等价交换。这里面并没有猫腻。只有那些打着试用的幌子推销各种点卡或者服务包的商家才是真正居心不良的。

所以你，你，还有你，不妨放心大胆地去踹吧。你踹出去的那一脚，恰恰是他们所需要的。

最后总结一句：不管出于何种目的，使用了什么手段，提供了哪些服务，翻新了什么花样，归根结底，试用网站的出现是为广大网友提供了方便。至少，试用这个概念应用于网络这件事情本身就值得网虫们欢欣鼓舞。尚处于萌芽阶段的试用网站还只是新生事物，随着踹的概念更加深入人心，它定然会得到长足的发展。

踹，是一种美德。P




■北京 fly

## 灵异事件

http://www.56.com/u37/v_MTQxNjM4OTA.html




Discovery还是颇有名气的，相信喜欢看它的读者还不是少数。一可以扩宽视野，了解我们的世界；二可以探索未知的世界，满足我们的好奇心。国内通过一些特殊手段也可以收看国外的Discovery频道，没有特殊手段的只好去买碟。不过Discovery的节目没有上万，上千还是有的，这笔投资可是不小。幸而网络的普及增加了免费的获取渠道。幽灵鬼怪向来是很多年轻人喜欢的玩意，倒不是什么迷信思想，说到底还是一种对恐惧天生的痴迷，或者说年轻人总是喜欢追求些刺激的东西。之所以这次推荐这么个Discovery片子，不但因为它里边有对灵异事件的解释和探索，也有相当曾经在网上流传甚广的著名照片出现。对于喜欢在网上闲逛的网友来说，经常会遇到诸如“世界上最灵异的照片”之类的噱头帖子。有看起来很像那么回事的，也有PS痕迹明显的，更有影视作品的截图，真真假假莫衷一是。对于一些喜欢灵异照片、灵异事件的人，看完这部Discovery短片你也许就能明白，哪些肯定是假的，哪些可能有一定的真实性……当然，你也许会更糊涂。不过这种灵异事情大多不会有个结果，尤其是在科技发达的今天，大家所看到的更多的只是一种对神秘的探索和发掘。

## 电塔

http://news.mydrivers.com/1/94/94292.htm　http://dzh.mop.com/topic/readSub_7880978_0_0.html





电塔，20世纪90年代末在那些破烂网吧里大呼小叫着“推了”的孩子们的习惯称呼是——电呲。这东西出现在RA这个游戏里，RA就是Red Alert，中文名不敢说，怕不和谐，但知道的不用说也知道，不知道的说了还是不知道。为啥叫这名字，因为首先它会放电，其次放电的时候会有“呲”的一声音效，故名电呲。为了正规一些，还是叫电塔吧。国外有RA爱好者模仿游戏中的电塔真的做出来一个，外形很像，但这不重要，关键在于它放电的时候也像。虽然这个物理爱好者利用了一些小手段来达到那种“白光一闪”的效果，但至少看起来还是很惊心动魄的。这个家伙还制作了几个RA的任务模型Cos了一下，蛮像那么回事。他的动手能力很强，胆子也大，这电塔还有很多精彩表演，大家不妨慢慢看。不过毕竟它有几百万伏的电压，建议大家别轻易去模仿，“呲”了自己可就糊了。



## 纸币折纸

http://dzh.mop.com/topic/readSub_7928498_0_0.html

大家都知道钱是个好东西，你能看到这篇文字就说明你出了钱，我写下这篇东西自然也得到了钱。各国的钱币都有几个比较明显的共同之处——防伪自然不必多说，就是喜欢往钱币上印些花草鸟兽、名山大川，哦，还有人像。钱币印上某人的头像，这个人自然

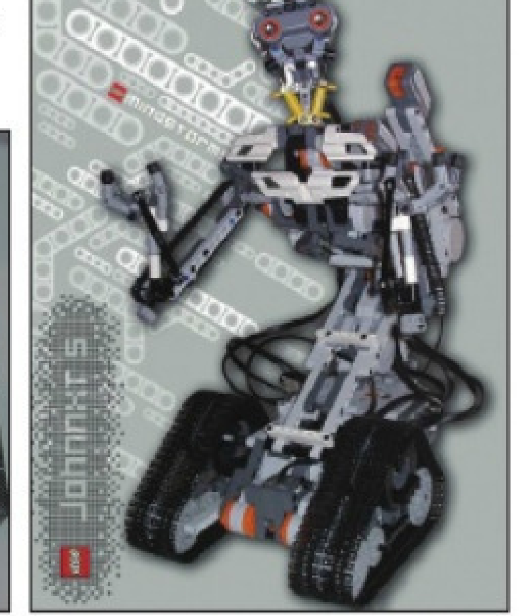
也不是平常人。像咱们国家的百元大钞上，印的就是伟大领袖毛主席；美国印的是林肯，其他国家的钱币印的头像估计也都是领袖、伟人级别的。可偏偏就有那么些人，不但不珍惜钱币，还拿它上面的伟人开涮，发挥自己的想象力，“心灵手巧”地将这些钱币围绕伟人的头像叠成符合其气质特点的折纸“艺术”。欣赏一下就可以了，可千万别动人民币的脑筋……

## 玩具

http://pop.pcpop.com/070601/3167663.html

很小的时候玩过一种凹凸拼接的玩具，可以随意拼装组合，那时觉得很神奇。后来才知道一个颇有名气的玩家品牌——乐高。不是喝的高乐高，他们的这种拼装玩具风靡全世界。再后来，逛商场时看到乐高的又一种拼装玩具，号称乐高之王，当然价格也贵得离谱，1999元！看看广告词：世界上第一个量产的可编程机器人系列玩具；32位的可编程处理器；可以精确控制定位的马达系统；各种各样的声音、距离、光线、触摸传感器；配套的电脑端编程控制软件；支持使用蓝牙、手机、电脑之类的控制设备联机，支持USB。这还是玩具么？要是看到哪个四五岁的孩子玩这个我会发疯的。好吧，包装盒上印着10+。这东西看着就超华丽，更不要说玩了，而且还可以随意组装出你自己想要的机器人。更要命的是这个机器人可以编程，可以做你想让它做的任何事——看看那些传感器吧！等我有钱了一定买个玩玩，虽说也是30多的人了……



## 糗事百科

http://www.qiushibaike.com/

糗，qiu三声，手头无字典，不知道正规的解释是什么，大约就是丢人现眼的意思，也可以当奇闻轶事、经典口误来讲。糗事百科是个网站，是这个星球上最暴笑的糗事分享网站。你在这里可以查看世界各地形形色色的糗事，专门收集各人在生活中突冒傻气、口无遮拦的故事。你可以去看，也可以对别人的糗事发表评论——是竖大拇指还是翘小拇指均悉听尊便，还可以把自己的故事发表在上边供大家一笑。也许生活中大多的紧张和疲乏使我们都不太会笑了，来到这里，林林总总几千条糗事千奇百怪，总会让你放松地笑笑。不过有不少所谓的“糗事”蹭着荤段子和恶心低俗的边，想想“秘密”网站，最后不也成了第三者、一夜情的天堂么，这么看看似乎也没什么了。




略举经典糗事一二：

1. 去凤凰旅游由于意外泡汤了，中午和女朋友去必胜客吃披萨，点了一个12英寸的批萨。结果服务员说没了，就说给我们一个9英寸的外加一个6英寸的来抵换。

我觉得还好，9+6=15，15总比12大嘛。没等我说同意，女朋友大喊抗议，死活都不同意。

女朋友要求服务员拿一个9英寸的，外加两个6英寸的。我心想：不要太贪心了，我自己都觉得不好意思了。但是这时女朋友（强人啊）叫服务员拿来笔和纸，趴在桌子上认真地算起来了：一个12英寸披萨的面积是＝圆周率×半径（12英寸的半径是6英寸）的平方＝3.1415926×6×6＝113.0973平方英寸。

一个9英寸披萨的面积是＝圆周率×半径（9英寸的半径为4.5英寸）的平方＝3.1415926×4.5×4.5=63.62平方英寸。

一个6英寸披萨的面积是＝圆周率×半径（6英寸的半径为3英寸）的平方＝3.1415926×3×3＝28.274平方英寸。

所以，一个9英寸的披萨加上一个6英寸的，总共面积只有＝63.62+28.274＝91.894平方英寸，只有大约92平方英寸。而一个12英寸的披萨面积有113平方英寸，亏了21平方英寸！

2. 自从宿舍里装上电话后，我们就变成了“君子”。君子动口不动手，当然更懒得动腿，有什么事宁可花点电话费，也不愿出门走动走动。我们屋有个小伙儿叫李雷，暑假找了份工作，在一家网站做程序员。昨天他上班去了，有人打电话找他，我接的。我说李雷不在，对方问他回老家了吗？我说没有，对方说：“那你告诉他，我是他同学，你让他回来给我打个电话吧，电话号码是××××。”我拿笔记了下来（后来我才知道，其实那是斜对过宿舍的电话，跟我们不太熟）。

晚上李雷回来，我跟他说了电话的事。他说大概是高中同学打来的吧，于是就按那个电话回了过去。李雷是陕西人，电话一通他就问：“请问你们这儿有陕西的吗？”接电话的人说：“我们这儿没有，我们对门倒是有一个，你等会儿啊，我给你喊……”马上，就听到楼道里大喊：“李雷，过来接电话，你老乡！”

李雷愣了一下，跟我们屋老三说，我过去接个电话，这儿你帮我盯着，如果通了，就说我一会儿就回来。李雷过去了，老三拿起电话。没过几秒钟，里面就传出“喂、喂”的声音。老三马上说：“他出去了，你等一下啊！”然后推开门就喊：“李雷，这个电话通了，赶快回来。”李雷在那边等了会儿，见没反应就挂了。回屋从老三手里接过电话，只能听到挂断后的“嘟嘟”声。“奇怪！”他郁闷地说：“怎么都没人接呢？”

然后他拿起记号码的纸条，再次拨通那个号码：“你们这儿有陕西的吗……”



# 一盘走遍天下
## ——让移动存储设备变成移动工具箱

■贵州 逍遥

关键字：闪盘PE系统，闪盘安装系统

**编者按：**友人的笔记本电脑系统崩溃了，据当事人描述的情况判断应该是硬盘出现坏道导致系统文件损坏无法启动，连安全模式都进不去，最糟糕的是这是款轻巧型笔记本，连光驱软驱都没配备。“用一键修复吧”“没有这个功能”；“买个外置光驱”“要700大洋，不值啊”。还真没辙了？

系统常常因为病毒或其他原因出现崩溃瘫痪的现象，修复系统或是转移数据、重装系统等往往都要翻箱倒柜找光盘；朋友新装机或是帮朋友修理电脑，各种光盘也是少不了的。再加上光盘质量不那么可靠，多读几次就花了，修复重装之类的，往往得多备上几张光盘，有的笔记本还没有光驱，万一无法进入系统和安全模式就只能去维修站了。一张光盘仅有600余MB，何不将它们纳入大容量的U盘或移动硬盘中，携带方便，而且也不用担心没有光驱或光盘质量不好的问题，何乐而不为呢？

现在大容量的闪盘、移动硬盘等移动存储设备非常普及，动辄就是上GB乃至数十GB，用来移动转移数据非常方便。不过这些大容量移动存储设备，其空间利用率并不高，许多移动拷贝的数据体积并不大，而闲置下来的空间往往被当成固定存储所使用，并没有充分发挥出“移动”的功能。其实U盘与移动硬盘的作用不限于此，我们完全可以通过各种软件，对U盘及移动硬盘等存储设备进行改造，经过“软”升级的移动存储设备，将会变成自己电脑使用维护中的“宝贝”。

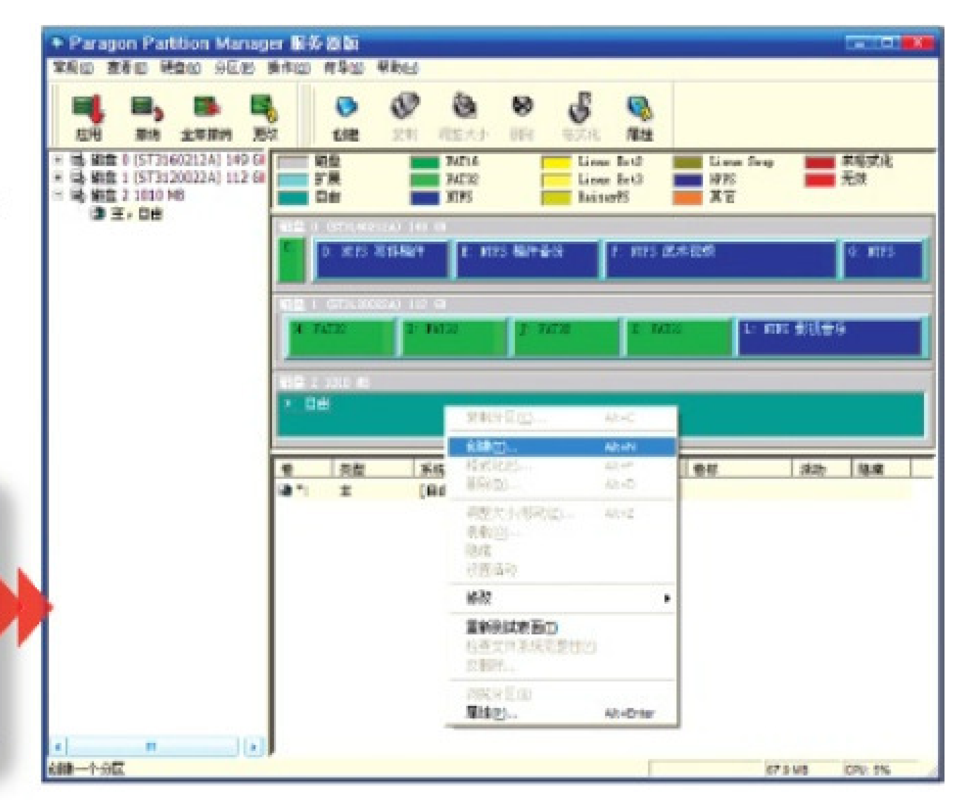
## 打造移动修复系统

系统崩溃无法启动之后，我们首先想到的肯定是保存系统分区中的各种文件，以免造成数据丢失，此时WinPE系统是操作最直观方便的工具。同时，WinPE系统在系统修复、重装系统等方面也是最佳的选择，因此，我们可以考虑将WinPE系统安装在U盘或移动硬盘上。

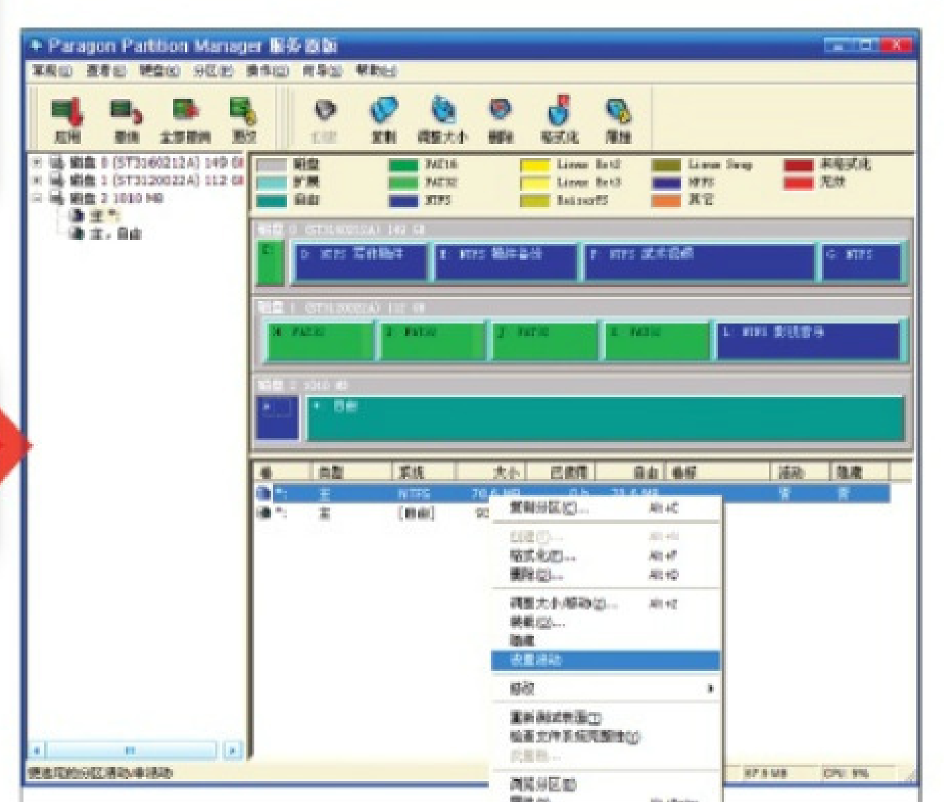
### 一、移动硬盘安装WinPE系统

由于要用移动硬盘PE来引导系统，因此需要在移动硬盘上划分出一个引导区，与数据存储区分开，以免影响引导功能及数据存储。在WinXP系统中，即可直接对移动硬盘进行分区格式化，不过这里我们使用更为强大的分区工具Paragon Partition Manager（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/25982.htm）。

安装并执行“Paragon Partition Manager”，软件自动检测移动硬盘信息，在左侧列表中选择移动硬盘，主窗口中显示磁盘分区信息。右键点击移动硬盘空闲区域，在弹出菜单中选择“创建”命令，打开新建磁盘分区对话框。



选择分区类型为“主分区”，在“新大小”中设置启动分区空间大小。由于PE系统只有50MB左右，因此可设置分区空间为100MB。





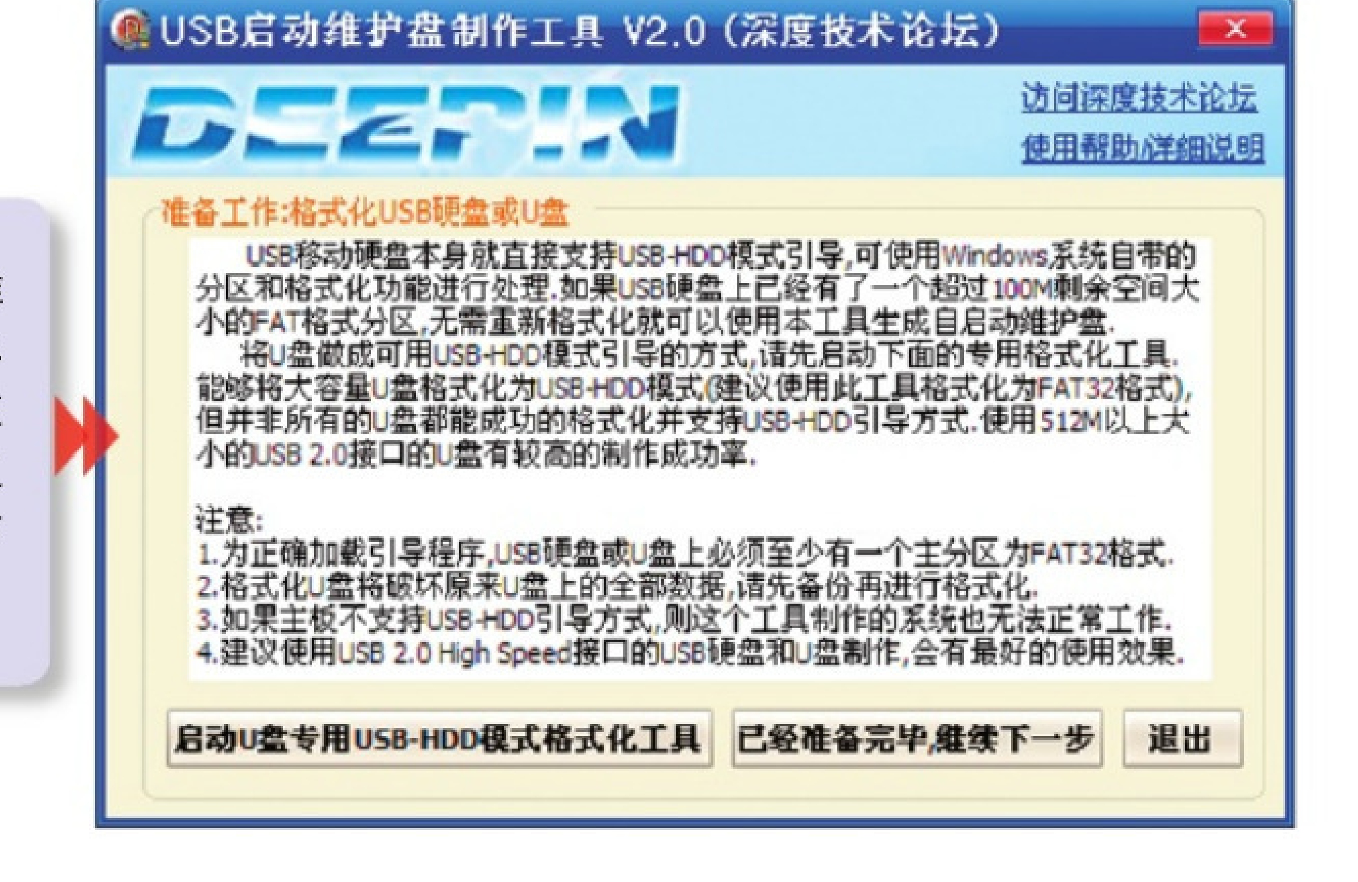


勾选“格式化新分区”，点击确定按钮，在弹出格式化对话框中设置“系统类型”为“FAT32”。设置分区卷标，点击确定按钮，即可自动格式化分区。

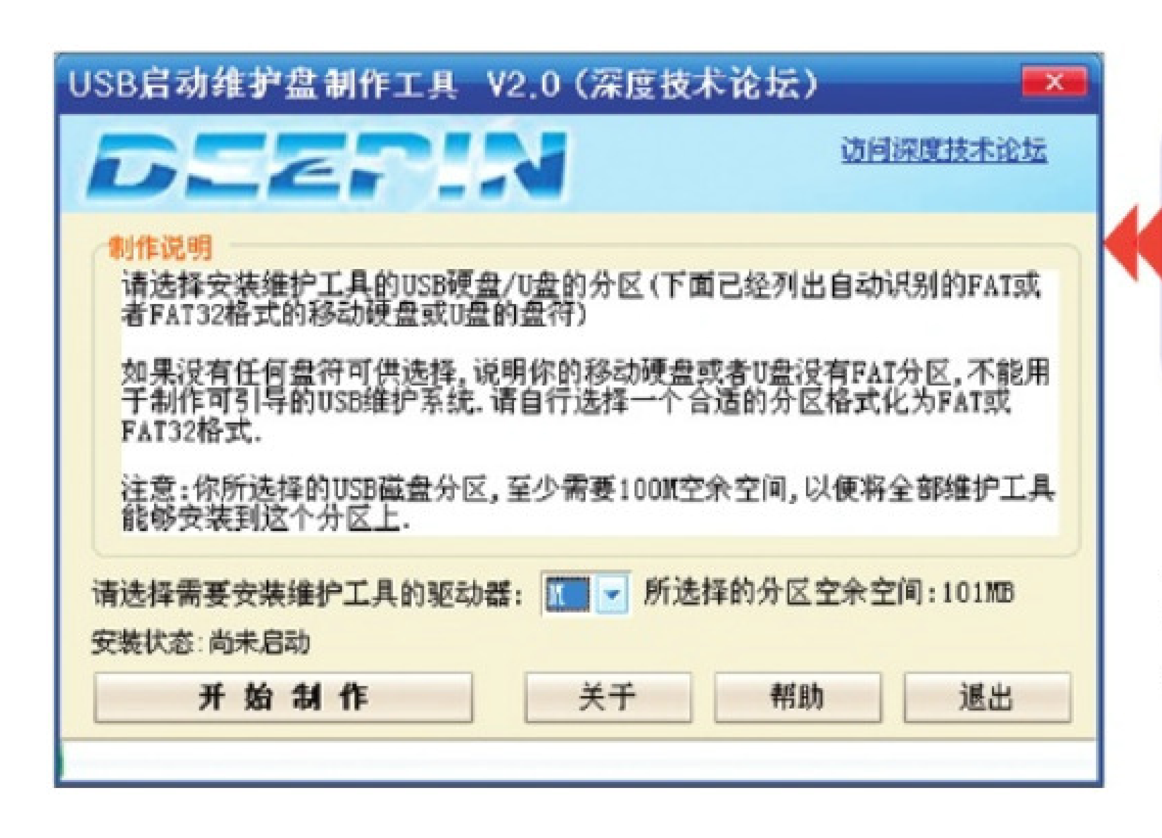
新建分区成功后，还要将其设置为活动分区才能进行引导，右键点击引导分区，在弹出菜单中选择“设置活动”命令即可。




操作完毕后，点击工具栏上的“应用”按钮，即可执行操作生效了。引导分区有了，至于剩下的空间如何划分数据存储区，可依自己的喜好来设置。




之后配置引导模式。安装并执行“USB启动维护盘制作工具 v3.0”工具（下载地址：http://www.bbsmovie.com/attachment.php?aid=288626），在向导界面中有“启动U盘专用USB-HDD模式格式化工具”，因为是移动硬盘所以无需格式化，直接点击下一步继续。




选择移动硬盘上引导分区盘符，点击“开始制作”按钮，即可自动复制安装相应的PE系统文件到移动硬盘的引导区了。

操作完成后，就拥有一块可随身携带的PE移动硬盘了。在使用此移动硬盘PE系统时，需要先进入BIOS中，将第一引导设备设置为“USB-HDD”，才能用移动硬盘引导使用PE系统进行系统维护安装等操作。

## 二、U盘引导处理

要在U盘上安装并引导WinPE系统，首先要对U盘进行引导处理。许多U盘都带有系统引导功能，但也有许多便宜货本身不带引导功能，需要自己进行处理。但由于U盘使用芯片的不同以及质量的关系，进行引导处理操作比较麻烦，尤其是对大于256MB的U盘进行引导处理，需要使用一些特殊的软件。需要注意的是，有许多U盘由于芯片及品质的问题，使用某种引导处理软件并不一定能成功，可尝试USBoot（下载地址：http://doshome.com/soft/SoftView/SoftView_82.html）。

### U盘的三种引导模式

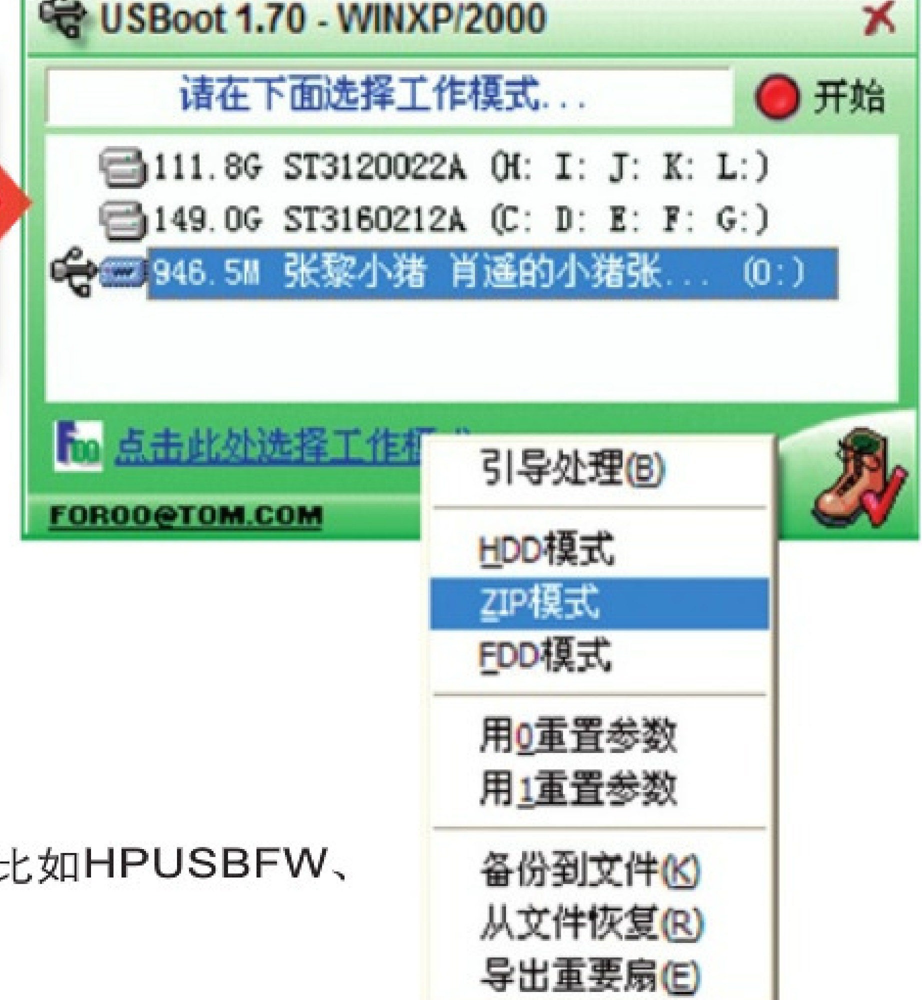
在USBoot中提供了U盘的3种引导模式，USB-ZIP、USB-HDD和USB-FDD。其中ZIP模式是将U盘模拟成ZIP驱动器，FDD模式是将U盘模拟成软盘，而HDD模式则是将U盘模拟成硬盘方式启动。前两种模式引导启动系统后，盘符一般为A，即U盘不被识别为硬盘；HDD模拟引导启动后，盘符一般为C，即U盘被识别为硬盘。在制作U盘选择引导模式前，最好先要检测自己的主板所支持的USB引导模式，方法如下：

开机启动时按下F2或Del键，进入BIOS设置，打开“Advanced BIOS Features setting”项后，找到“First boot device”选项，即可查看到USB启动模式选项了。

如果自己的主板支持这3种USB引导模式，那么可以先尝试使用ZIP模式进行引导处理，因为这种模式是最通用的，基本上所有主板都支持此种引导模式。如果采用ZIP模式格式化制作，U盘不能成功引导，那么可再选择FDD模式，如果这两种模式主板不支持再选择HDD模式。

由于各厂商的ZIP格式标准不一样，因此U盘不一定通用，在一些老主板上可能无法成功引导。使用量产工具制作USB-CDROM引导模式的U盘，其通用性是非常高的。这是因为各厂商的USB-CDROM标准是统一的，因此在各类支持USB-CDROM的主板上都能成功引导系统，而且目前普通的主板都支持USB-CDROM引导。

先确认U盘上没有需要的数据，然后执行USBoot，在中间出现的驱动器列表会看到U盘设备。选择U盘，点击“点击此处选择工作模式”按钮，在弹出的下拉菜单中显示常见的各种U盘引导模式，包括HDD、ZIP、FDD三种模式。




选择U盘引导模式后，点击“开始”按钮，开始进行格式化引导处理。首先，弹出确认对话框，点击“是”按钮，软件开始格式化U盘。格式化完毕后，在提示“请拔下U盘”时，拔下U盘，稍等片刻，然后提示“请再次插上U盘”时，再次连接U盘，软件会向U盘写入启动信息及引导文件。

操作完成后，软件提示成功，即可让U盘具备引导启动系统的功能了。

除了上面这3个工具外，还有许多可进行U盘格式化引导操作的软件，比如HPUSBFW、Flashboot、FlashDdiskManager v4.1、liubenBootU v1.0等。

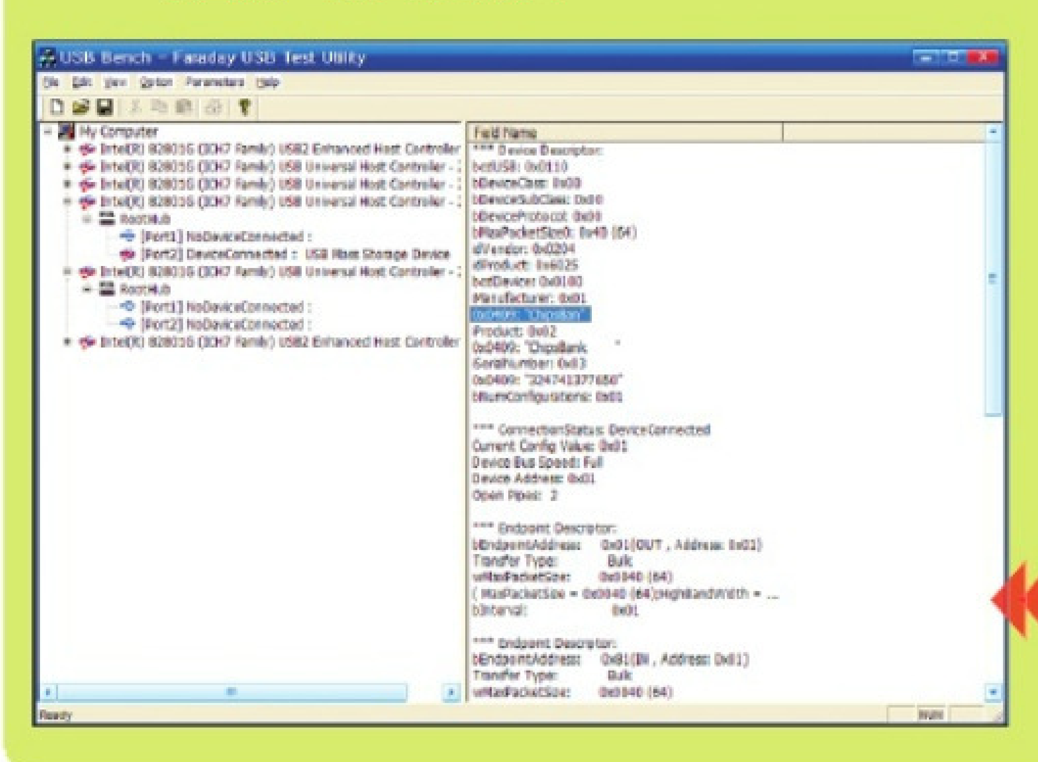
### U盘引导的非常规方案——U盘量产化

有许多大U盘使用普通的格式化引导工具，很难制作成引导型U盘，一方面与U盘的容量大了有关，另一方面也与U盘本身有关。以笔者的“UNIS清华紫光”1GB的U盘为例，使用普通工具都无法成功制作成引导盘。对于这类U盘，可以考虑采用其对应主控芯片的量产化工具进行引导处理。

#### 1.检测U盘主控芯片

执行“CheckUDisk v5.0”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/23636.html），软件会自动检测U盘硬件信息，在下方窗口中的“制造商ID”处，通常可以看到U盘主控芯片的类型。



“USB ID Checker”的使用也非常简单，执行软件后，点击左侧的“USB ROOT”下面的“USB Mass Storage Device”，在右侧就显示出该盘的参数，其中“idProduct”就是主控芯片型号，“0x0409”后面的就是生产商的名称。

## 2.彻底低格，制作引导盘

这里以“UNIS清华紫光”1GB的U盘为例，讲解量产化工具的使用，其他U盘的量产化工具操作方法也与此差不多：

下载并执行“UNIS清华紫光”U盘量产化工具“UMPTOOL v4.02”（下载地址：http://www.e-huashun.com/html/Drivers.htm），然后再将U盘接上电脑，此时在UMPTOOL界面中显示检测出的U盘类型。点击“格式化设置”按钮，将会弹出密码下拉栏，初次使用不必输入密码，直接点击“确定”按钮，即可进入设置界面。





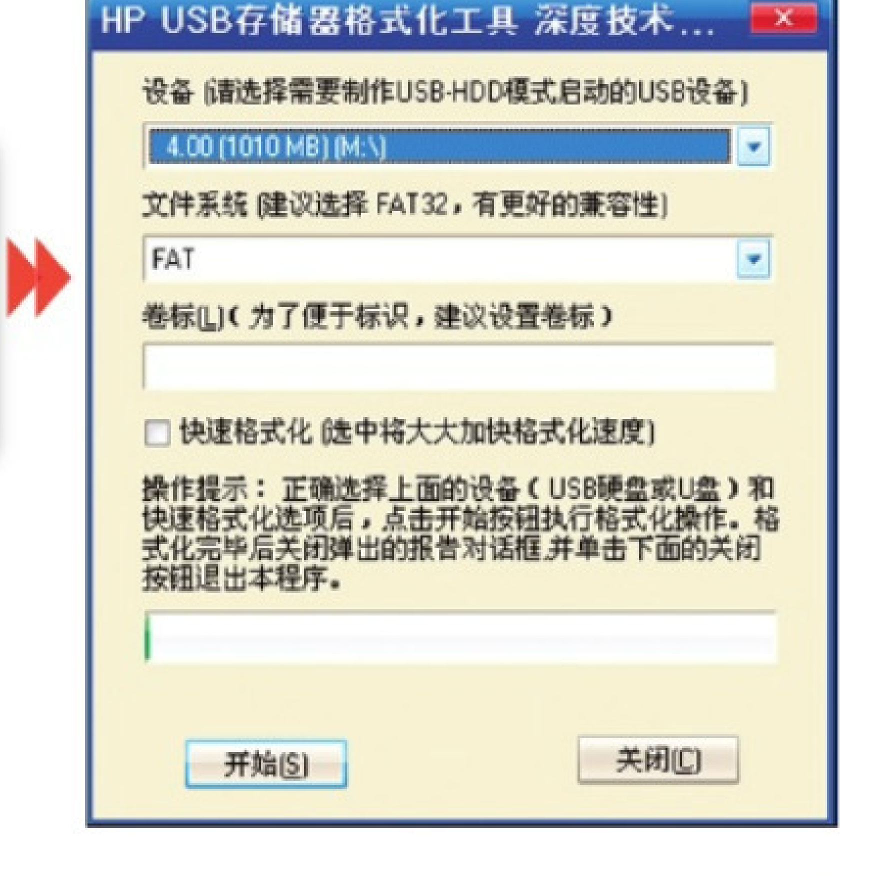
在“闪存设置”中，使用自动检测，不用更改设置；在“格式化设置”中选择“低级格式化”，默认为“级别1”，如果格式化不成功，那么可选择其他级别。坏块判别及扫描循环等使用默认，勾选“保留坏区表”。在“闪存盘设置”中勾选“启动盘”，可选择3种启动盘引导模式：ZIP32、ZIP64、HDD。

其中ZIP32和ZIP64，都是将U盘格式化成ZIP格式模拟成启动软盘；而HDD模式下，则U盘将会被作为移动硬盘方式进行启动。在选择ZIP32和ZIP64时，下方自动选择“可移动盘”，选择HDD时，则下方也自动勾选为“本地盘”。千万注意，在下方的“分区0写保护”项，一定不可勾选，否则，将会造成U盘无法再次进行格式化。“序列号设置”主要是给U盘厂家同时格式化多个U盘时指定序列号所用的，我们不用修改此设置。在“其他设置”中，我们可以修改“厂商信息”及“产品信息”为任意字符，并且可以设置U盘灯的读写闪烁频率等。

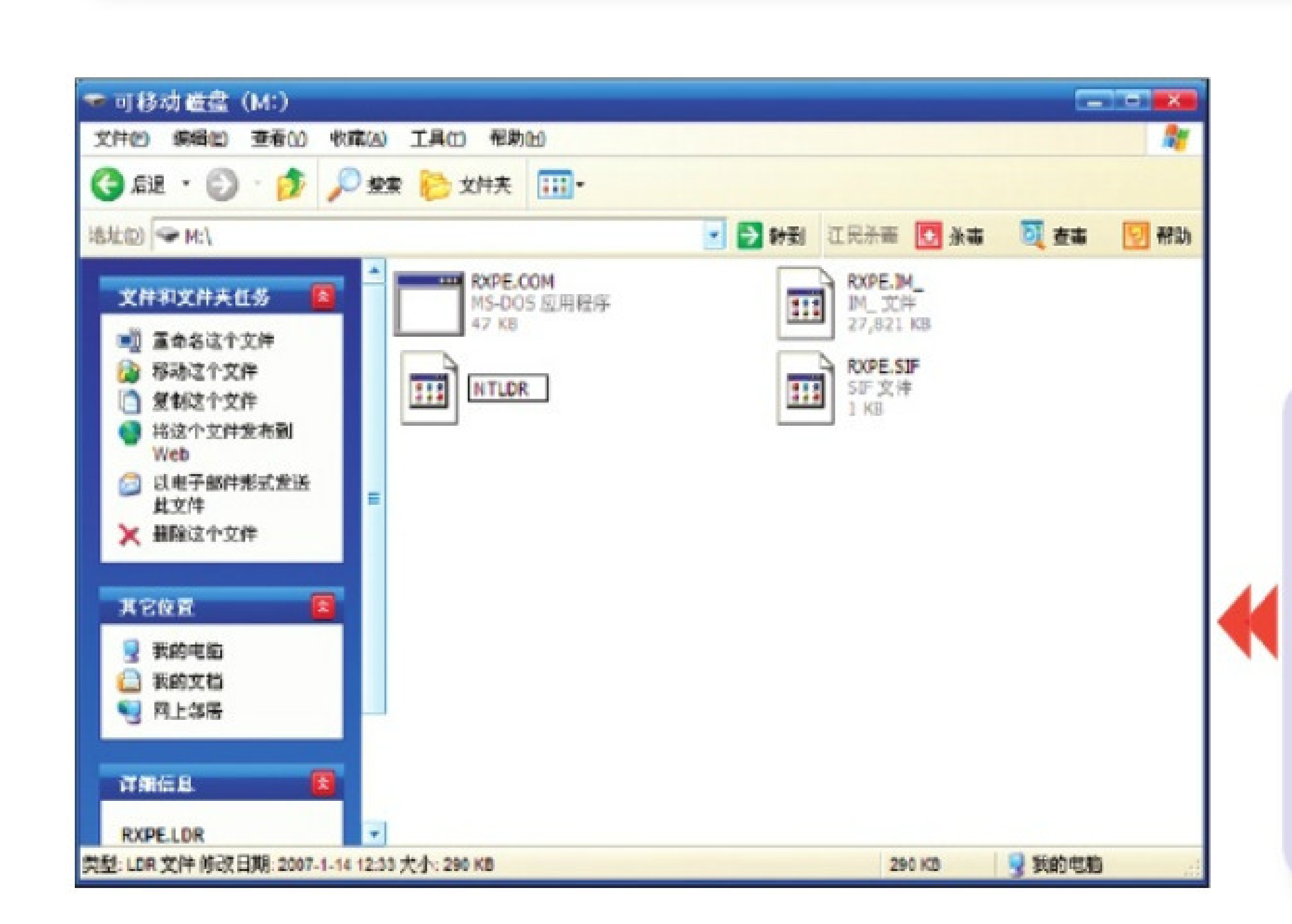


一切设置完毕后，点击确定按钮，返回UMPTOOL界面，点击“全部开始”按钮，即可开始格式化U盘。格式化完毕后，点击“退出系统”按钮，关闭量产化工具，再使用“安全删除硬盘”，重新插拔U盘，一张引导型U盘就制作成功了。

之后安装PE系统与前面的移动硬盘安装PE系统差不多，可使用“USB启动维护盘制作工具 v3.0”进行安装，不过在使用上面的格式化工具时，需要选择格式化为USB-HDD模式。

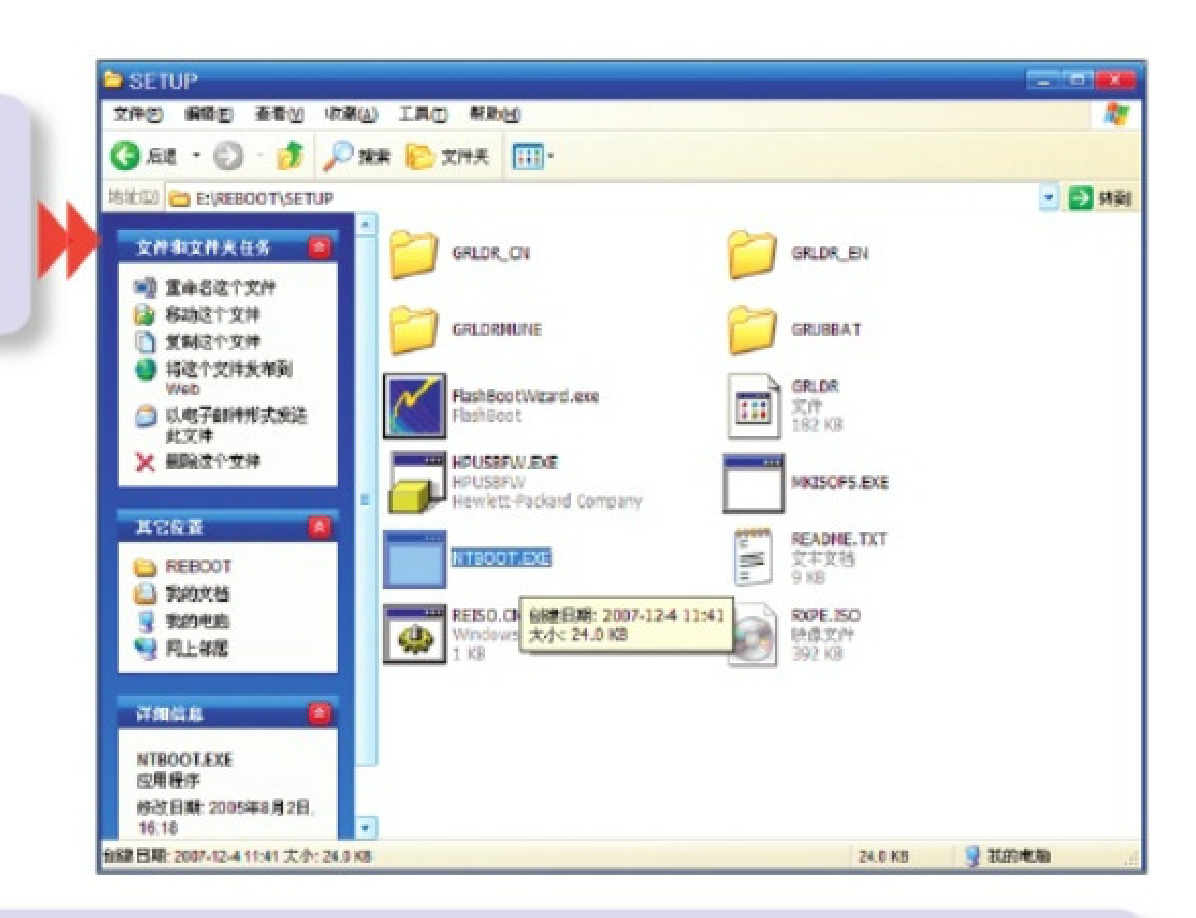


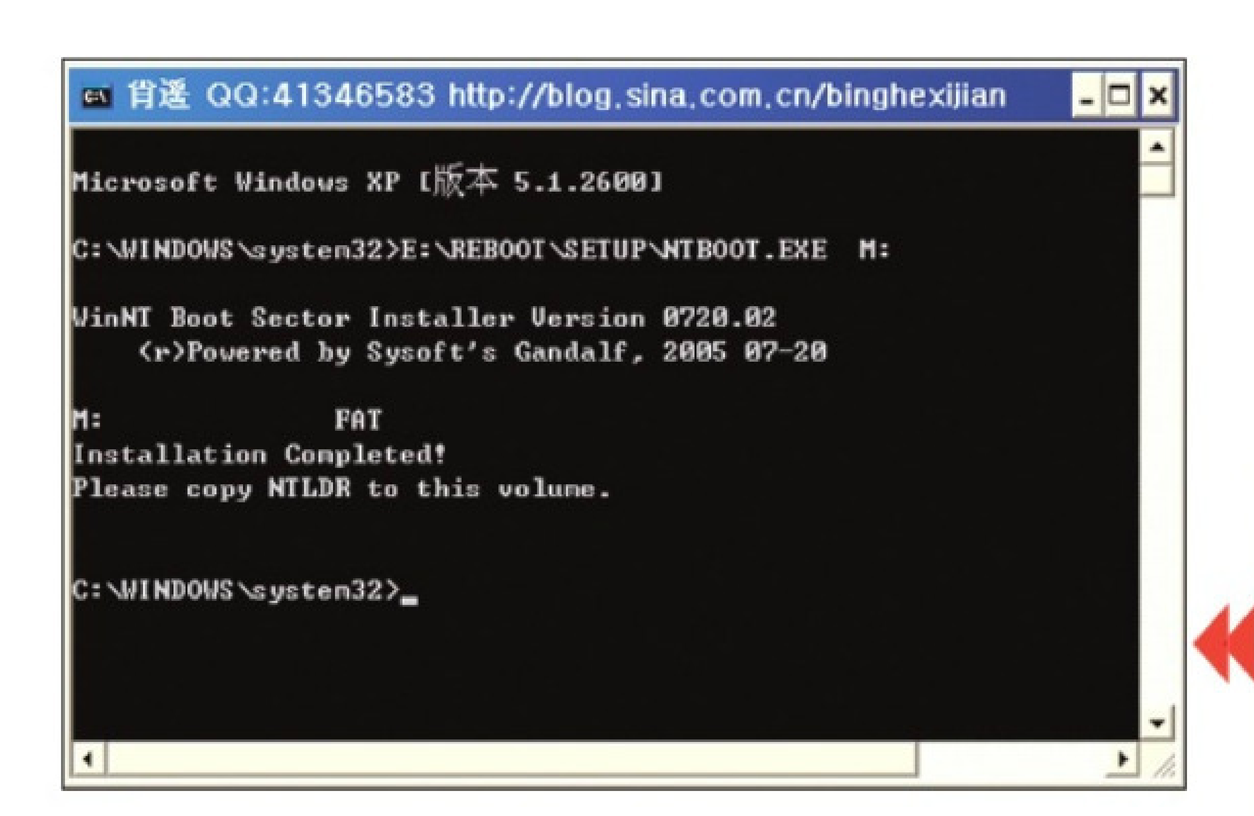

如果U盘本身自带引导功能，那么在使用该工具时，还可以点击向导界面中的“启动U盘专用USB-HDD模式格式化工具”按钮，打开专用格式化工具，直接进行格式化。不过对于不能格式化成USB-HDD模式的U盘，我们可使用其他方法进行安装。



下载“REBOOT.ISO”文件（下载地址：http://bbs.nettf.net/lk007/REBOOT.rar），用WinRAR将其解压得到“REBOOT”文件夹。打开“REBOOT.”文件夹，将“RXPE.COM”“RXPE.IM”“RXPE.LDR”和“RXPE.STF”4个文件发送到U盘中保存，并把“RXPE.LRD”文件重命名为“NTLDR”。

返回“REBOOT”文件夹，打开“SETUP”文件夹，会看到一个“NTBOOT.EXE”文件，记住此文件路径，这里假设文件路径为：“E:\REBOOT\SETUP\NTBOOT.EXE”。




点击“开始”→“执行”，在“执行”对话框中输入“CMD”，回车后打开“命令提示符”窗口，执行命令：

E:\REBOOT\SETUP\NTBOOT.EXE M:

这里M:为U盘盘符，可根据情况修改，回车后等待片刻，会自动执行PE系统安装。提示“Installation Completed!”则表示PE系统安装成功。以后要维护系统时，就可以用这张U盘引导启动进入PE系统了。在启动前，根据U盘引导模式设置BIOS中的引导选项为“USB-ZIP”或“USB-FDD”启动即可。

安装好移动WinPE系统后，配置上各种软件。当电脑发生故障或中毒无法删除时，就可以用PE系统修复故障、清除病毒或转移数据等。

## U盘改造成系统安装盘

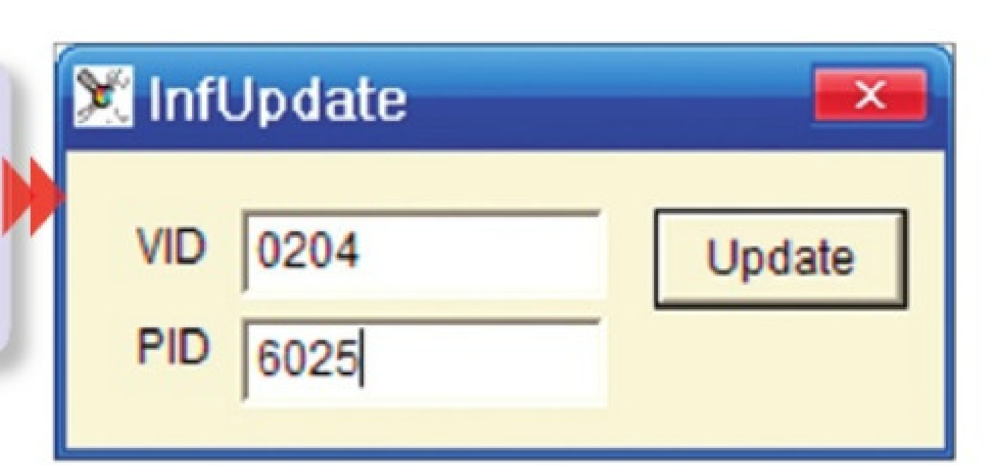
以前要给朋友装系统，总要随身带上几张光盘，如果朋友的光驱读盘能力不行，常常在安装过程中半途而废。当然，可将系统安装文件或GHOST镜像复制到移动硬盘或U盘中，用引导工具引导后再进行安装。不过现在各种系统安装盘功能很强，集系统引导、维护、安装、备份与恢复与一体，使用起来十分方便，而不将光盘整个“复制”到U盘上来呢？

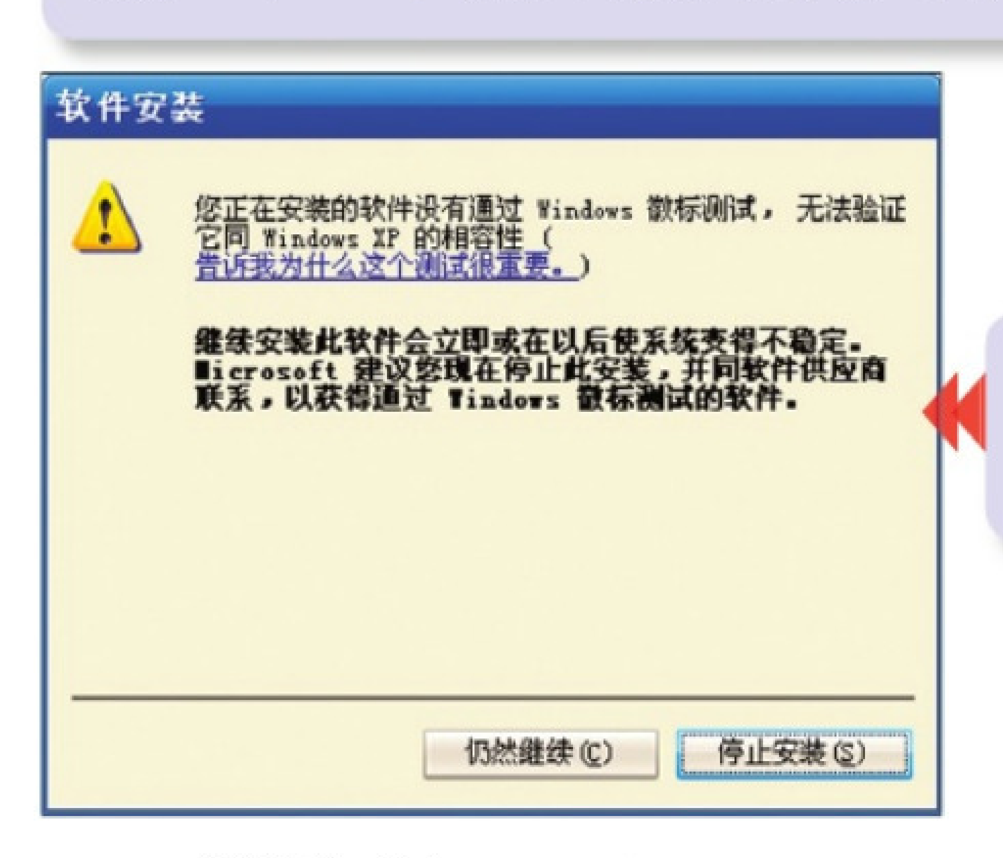
### U盘变系统安装“光盘”

要想将U盘变为“光盘”，同样要用到U盘的量产化工具。许多类型的U盘量产化工具都可将U盘格式化为“USB-CDROM”，模拟为USB光驱进行引导启动，同时可将任何光盘镜像文件“刻录”到U盘上，完美模拟光驱的功能。这里以“KingMax 2GB”U盘为例，讲解量产化工具模拟USB光驱的操作。

首先将已有的系统安装光盘制作为ISO镜像文件，再执行前面的“CheckUDisk”工具，检测并记下U盘的VID和PID号码。

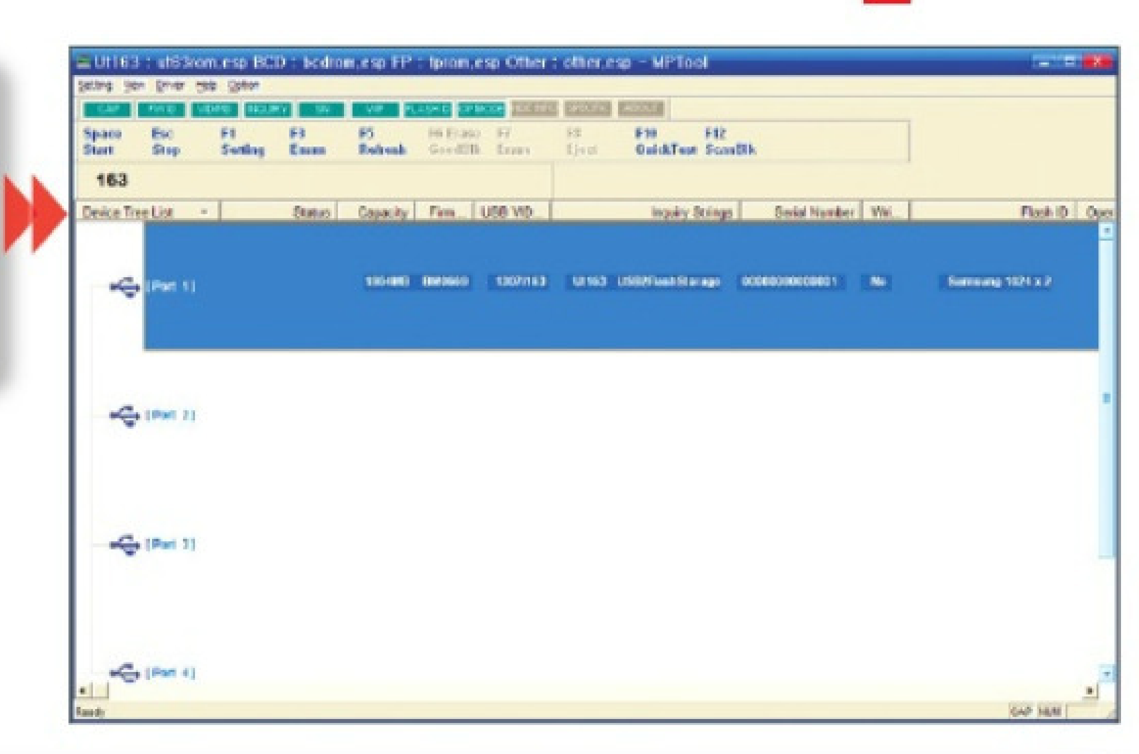
安装“UT163 MDPT v3.7.1.0”（下载地址：http://www.bibidu.com/fileview-96972.html），点击“开始菜单”→“程序”→“MDPT”→“Inf Update”，执行“Inf Update”工具，将刚才检测的VID和PID号码输入到软件界面输入框中。

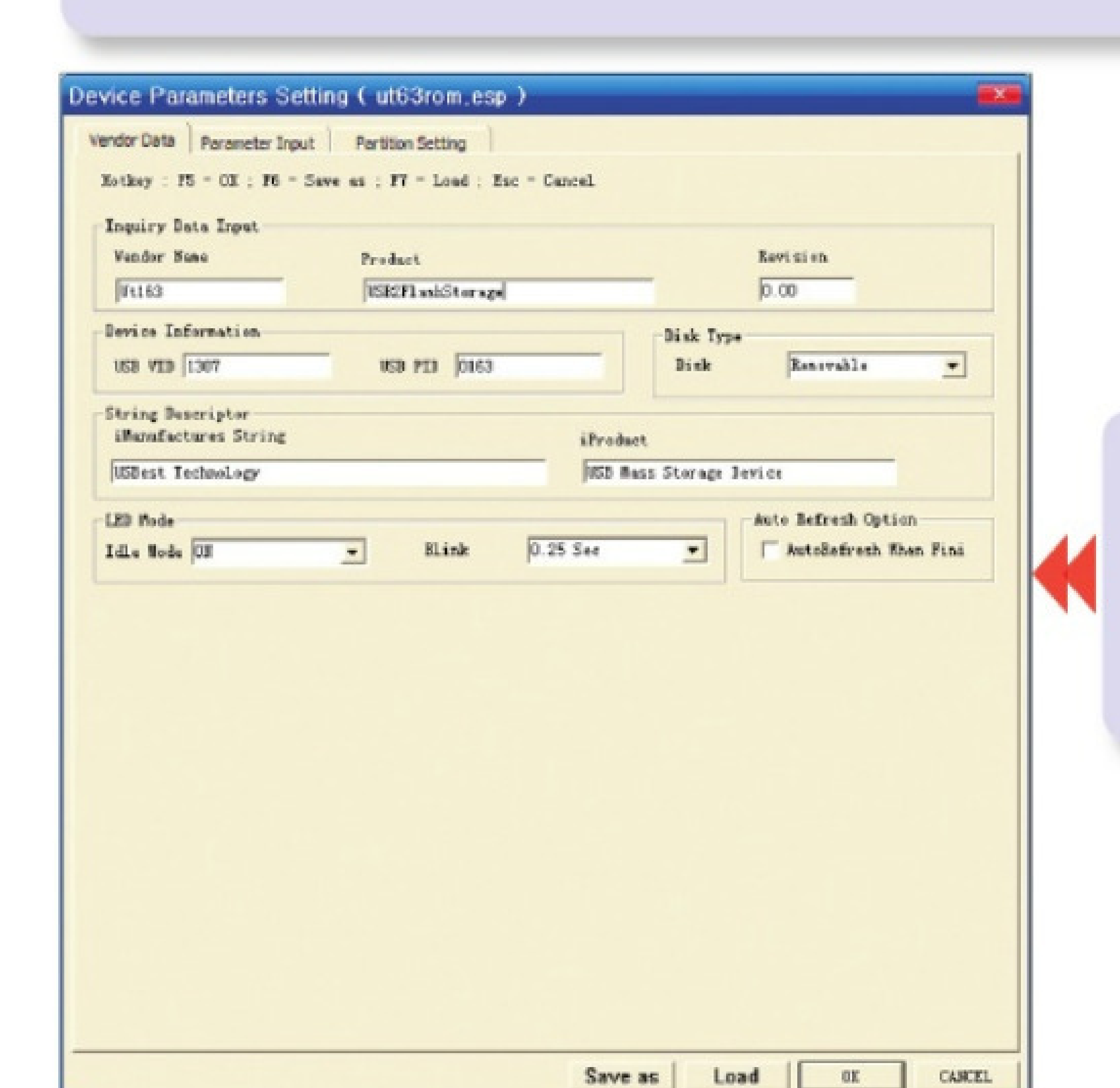


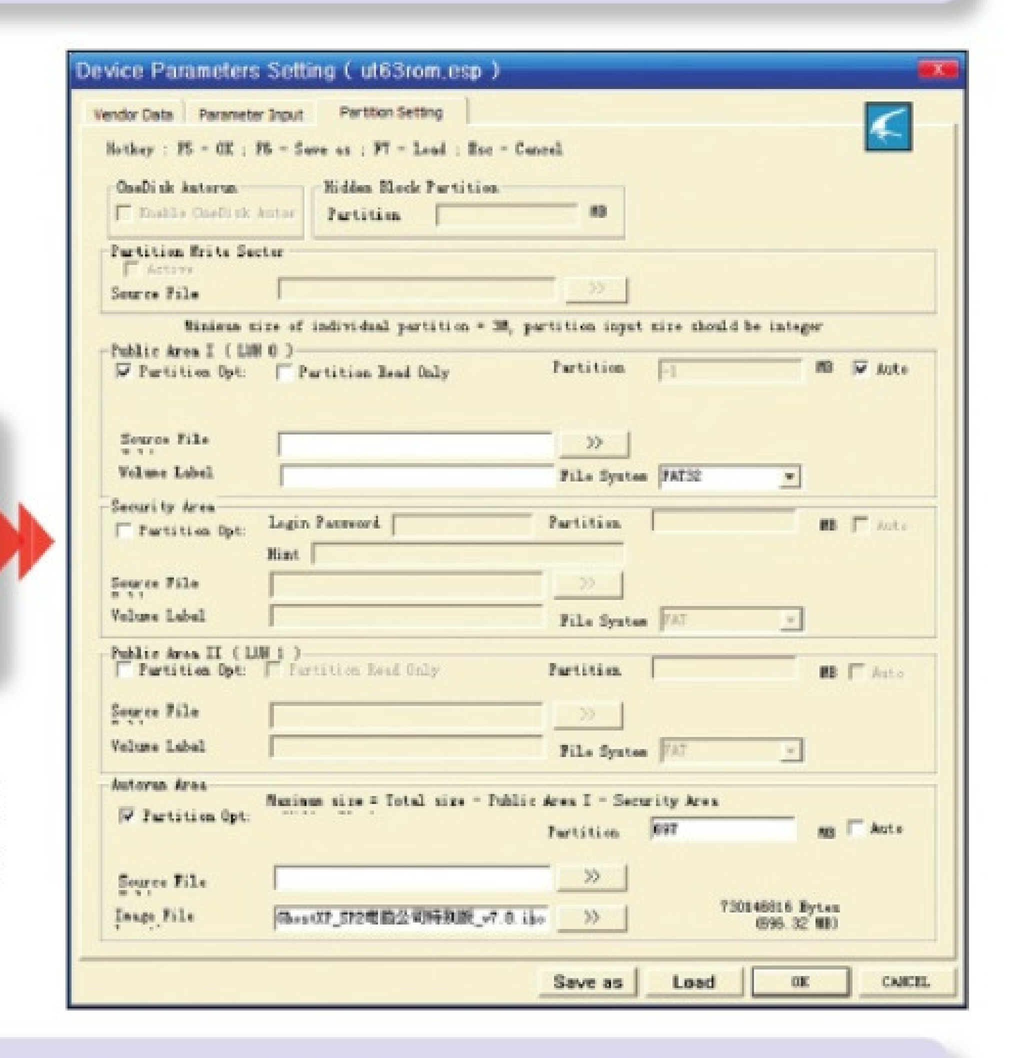

然后点击“Update”按钮，弹出驱动安装对话框，确定后将会自动安装U盘相应的驱动，完成后重新插拔U盘。

执行“MDPT”，在软件界面窗口中，点击工具栏“F12 ScanBlk”按钮，将会自动扫描检测U盘信息，并显示在“prot1”接口处，如果没有检测到U盘，可以重新插拔U盘。






点击工具栏“F3 Enum”按钮。点击“F1 Settings”按钮，打开设置对话框，选择“Vendor Date”选项页，在这里可以设置U盘的厂商信息、标识、VID&PID号码等，并可设置U盘LED灯闪烁状态。




选择“Partition setting”选项页，勾选“Public Area I”下的“Partition Options”项，激活设置项后，再勾选后面的“Auto”项，并设置“File System”为“FAT32”。

在下方的“Autorun Area”中，勾选“Partition Options”项，然后点击下方的“Image File”后的箭头按钮，在弹出对话框中浏览指定前面下载制作的光盘镜像文件。




设置完毕后，点击OK按钮返回软件主界面，点击工具栏上的“SPACE Start”按钮，即可开始格式化U盘，并复制“刻录”光盘镜像文件到U盘上了。在制作过程中，不要断电或插拔U盘。制作完成后，点击菜单“Driver”→“Uninstall Driver”命令，然后关闭软件重新插拔U盘，此时将会发现系统中不仅多出了一个U盘盘符，而且还出现了一个USB-CDROM光驱盘符图标。

以后只需要将系统BIOS设置为“USB-CDROM”设备启动，插入U盘成功引导后，发现其界面与光盘引导没有两样，可以直接方便地安装系统或进行各种系统维护操作。

# 番外篇：移动存储增值计划

使用U盘、移动硬盘等移动设备存储数据，有着方便移动的优点，但是也有着数据安全性等问题。许多价格昂贵的移动设备，往往将加密、U盘锁等功能作为卖点，看看能否将我们手中的U盘进行一下升级吧！

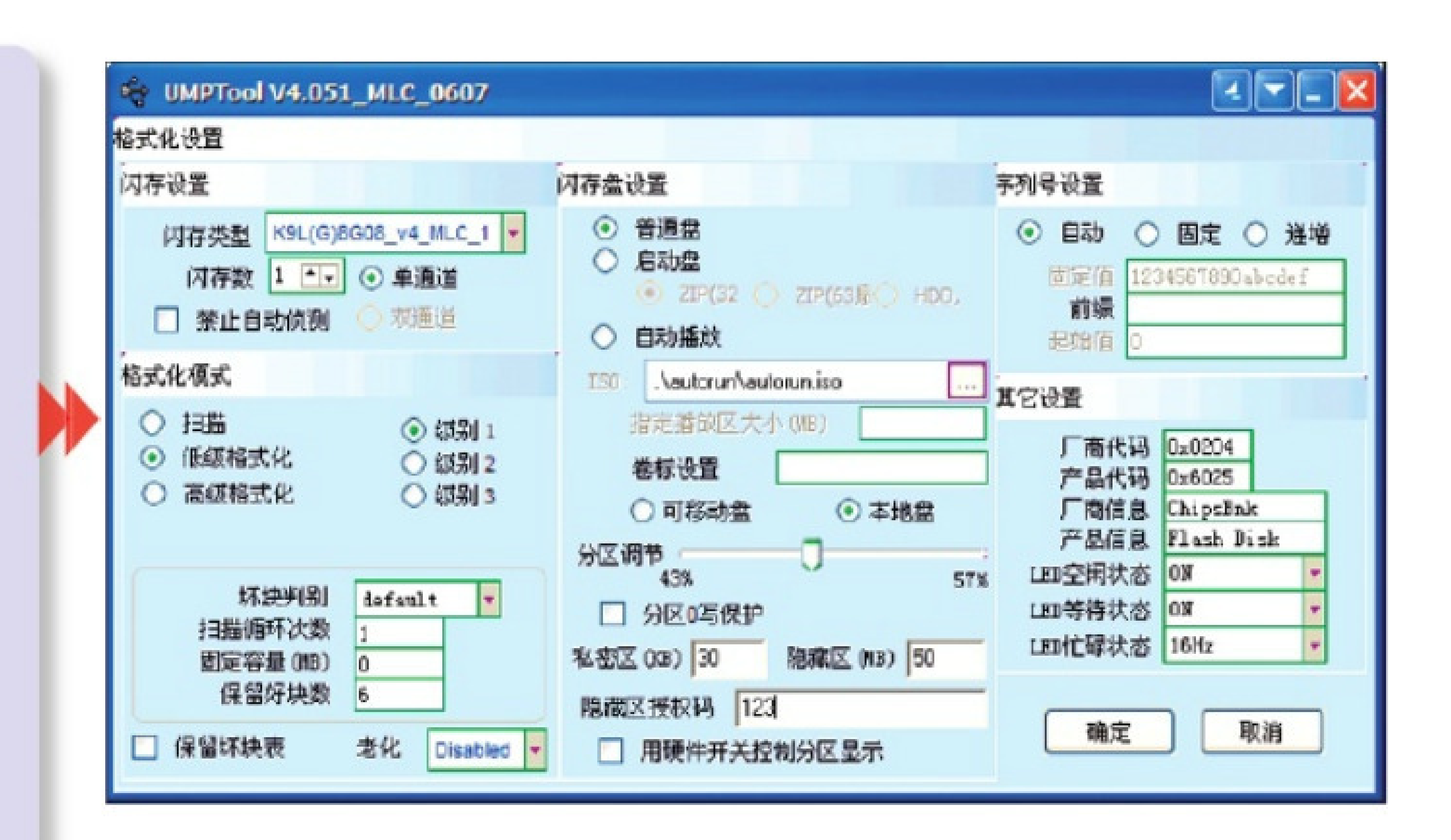
## 一、U盘升值，加密隐藏功能我也有

有许多U盘以数据加密、多分区等作为卖点，其实这些功能都是量产化工具的功劳，使用量产化工具，我们同样可以实现数据加密或保护等功能。

### 1.制作加密分区

一般U盘只有一个分区，可将大容量U盘分成两个区，其中一个区专门用于保存一些机密资料。U盘在Windows系统中是无法进行分区的，可使用前面介绍的“Paragon Partition Manager”工具进行分区，此外，量产工具也可对U盘进行分区。以对“UNIS清华紫光1GB”U盘进行量产加密为例。

执行“UMPTOOL v4.051”（下载地址：http://www.bibidu.com/fileview-98929.html），进入格式化设置界面。选择U盘格式化类型为“普通盘”，在下方“分区”处拖动滑块，可调节两个分区各占U盘容量的百分比，选择分区格式化后的类型，将分区格式成移动盘或本地硬盘。设置好后，直接格式化即可将U盘分成两个区了。另外，可设置U盘的“私密区”和“隐藏区”空间大小，并设置隐藏区的授权密码。这样格式化制作的U盘将有指定大小的空间被隐藏，隐藏区是需要密码才能进行访问的。这样我们的U盘就具备加密保护功能了。




**2.数据加密**

有一些数据是非常机密的，在使用U盘转移给其他用户时，不希望数据文件被中途修改，此时可使用量产工具的数据保护功能，让数据文件只允许读取而禁止修改。




执行“CBM2090UMPTOOL v1.63”（下载地址：http://www.e-huashun.com/Drivers/CBM2090UMPTOOLV1.6.3P.rar），点击界面中的“闪盘设置”按钮，打开格式化设置对话框。在设置界面中设置各分区容量，然后根据需要勾选“分区1写保护”或“分区2写保护”，则格式化之后第一/二个分区将为只读状态，无法格式化和写入数据。在格式化前，我们先将机密数据加入被保护的分区，勾选“拷贝到分区1”或“拷贝到分区2”项，并浏览指定机密数据文件路径。格式化U盘后，机密数据将被复制到保护分区中，无法对其进行任何修改，而另一个U盘分区则可正常读写数据文件。

## 二、移动的钥匙

U盘和移动硬盘等移动设备，除了用它来储存资料外，还能把它变成“电脑锁”，避免被他人登录自己的电脑盗取资料。




安装并执行“Active Lock v1.4”（下载地址：http://www.activenet.cn/download/ALock_Cn.msi），插入要作为登录钥匙盘的U盘或移动硬盘，在下拉列表中选择USB钥匙盘盘符，勾选“当USB钥匙盘拔出时锁定计算机”项，点击“启用”按钮，然后重新启动Windows即可。启用Active Lock后，用户需要插入USB钥匙盘才能登录Windows，拔出U盘时自动锁住电脑。

在制作钥匙盘时，有一个“禁止从安全模式启动”选项。禁用此选项时，如果不慎丢失钥匙盘或者钥匙盘损坏，可从安全模式登录执行软件，选择禁用Active Lock即可登录。但是如果启用了该选项，则无法进入安全模式，只能重新安装操作系统。






其实除了U盘与移动硬盘外，许多移动存储设备，如MP3、存储卡等都可用本文的方法进行操作，其原理是一样的。不过在进行各种格式化操作时一定要小心，以防误操作造成移动设备的损坏。


栏目编辑·星尘·stardust@popsoft.com.cn

# 继续安全之战

## ——Windows XP Service Pack 3 RC1全面预览

■北京 Outskirts

关键字：WinXP SP3，安全性

Service Pack，缩写“SP”。其表面字义为“服务补丁包”，即一段时间内微软为Windows产品发布的各种补丁集合。不过往往SP包最吸引人之处并不在这些累积的“补丁”，而是其中所添加的全新功能。以2004年8月发布的WinXP SP2为例，这是非常重要的一个服务补丁包，它通过安全中心、Windows防火墙、Windows Defender等组件的部署，使得WinXP自身的安全性得到了极大提高。因此时隔3年未发布新的SP包，固然与Windows Vista的推出战略有关，但SP2在安全上的建树显然得到了肯定。

不过世事不断翻涌向前，新标准与新问题的出现，最终必定促成新的SP包出现。微软预计将于2008年第二季度正式推出WinXP SP3包，但在这之前，却已早早发布了这个补丁包的测试版。在测试版中，新特性及组件的部署已基本完成，因此我们也可借此测试版来了解关于WinXP未来命运的更多细节。本文使用的SP3包为Release Candidate 1（RC1），版本号为3244。由于该补丁包尚未发布中文版，因此笔者选择在全新安装的WinXP SP2英文版的基础上进行升级及新特性测试。

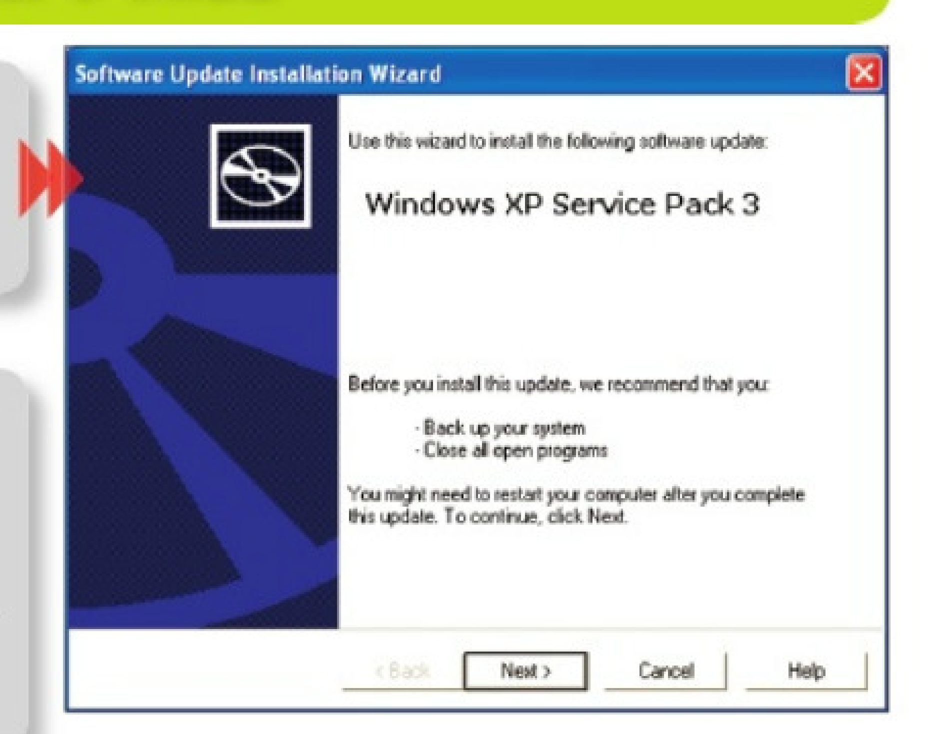
### Windows 2000～Vista各版Service Pack发布时间

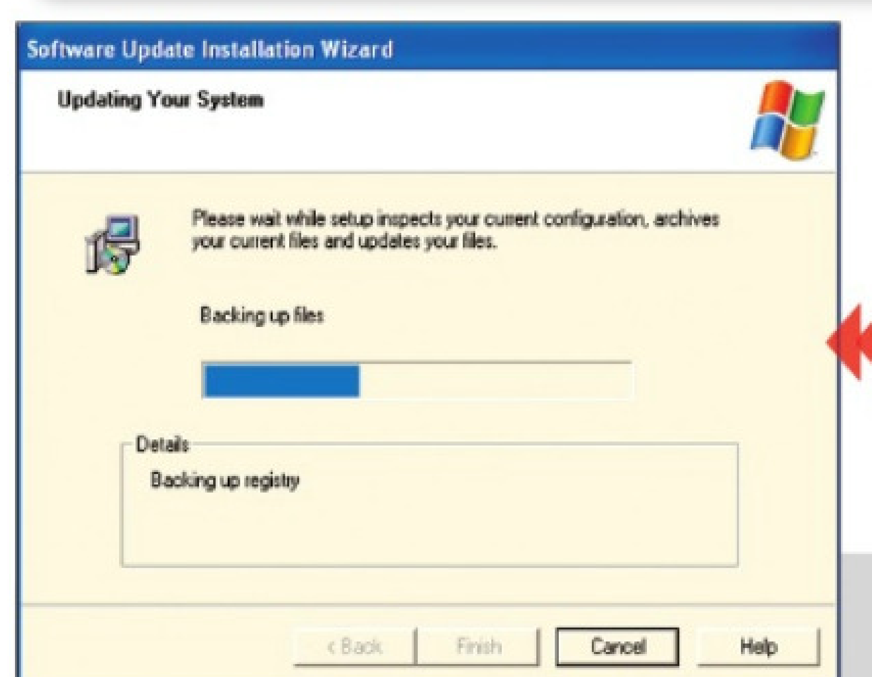
从上图可看到新旧两版Windows的SP包交替发布的情形。若以SP包的发布来判定微软对所售Windows的技术支持时间，Win2000与WinXP的支持时间重叠区不足两年（2001年10月～2003年6月），如加上后期不够正式的Win2000 SP4更新汇总，则重叠区约为4年。继续使用WinXP的用户亦可据此作一个不够严谨的逻辑推断：WinXP还能有多少SP包，或者说还能被微软技术支持多久，之后再给自己定下一个升级Vista的预期时间——虽然这并没有实际意义，但将来回首时还是会觉得有趣不是吗？



## 一、SP3安装及常用组件版本概览

SP3的安装包大小为336MB（英文版）。双击安装包解压，解压完成后会出现传统的安装向导，提示用户最好备份数据并关闭其他所有程序。

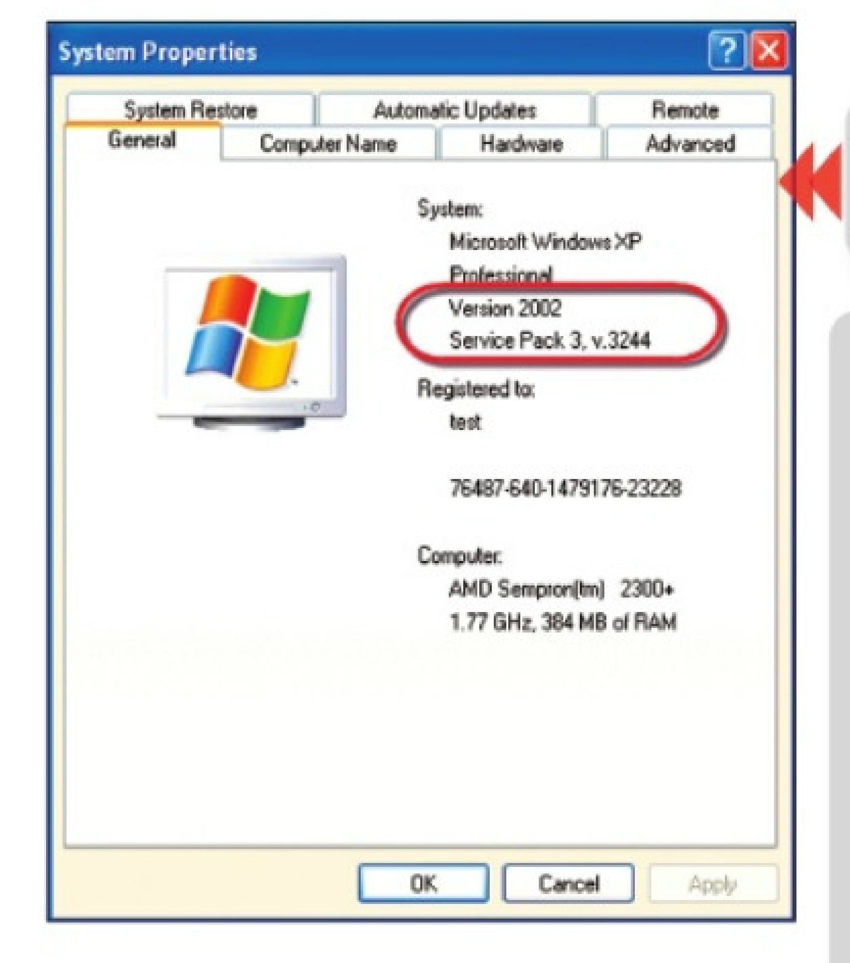



在写入新文件之前，SP3包会自动备份原系统文件及注册表（而不像之前的一些版本要求手动指定备份位置），这样用户将来可随时删除该补丁包。

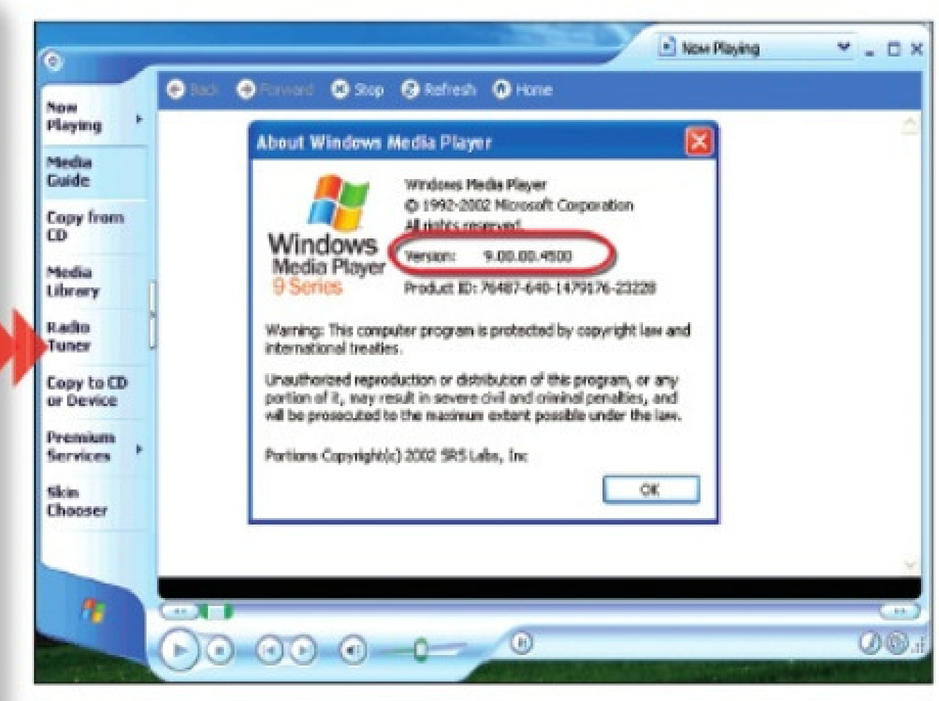



安装完成后向导会重启系统。如果你之前的系统没有开启Windows的自动更新功能，重启后进入系统的第一个界面将会是建议你开启该功能。注意向导在整个安装过程中直到这一步，都没有需要用户进行任何正版验证，更不存在要用户手动输入序列号（SN）的步骤。实际上未来整合了SP3的WinXP在安装过程中将和Vista一样，无需输入序列号，正版验证将在全部安装结束后再进行。




安装完成后，系统属性中的Windows版本已变为“Service Pack 3,v.3244”。

与先前看到的其他版本测试者的结论不一样，笔者发现安装该版SP3后，Windows Media Player（下文简称“WMP”）版本仍为9，具体版本号为9.00.00.4500（新装SP2下的WMP版本号为9.00.00.3250），而不像微软所说已经集成了WMP 11。不知这是各测试版之间的反复，还是代表着微软最终的选择。




与WMP一样，IE也仍保持了版本6，具体版本号为6.0.2900.3244（新装SP2下的IE版本号为6.0.2900.2180）。而其他常见组件，例如Movie Maker等，版本号均保持不变。



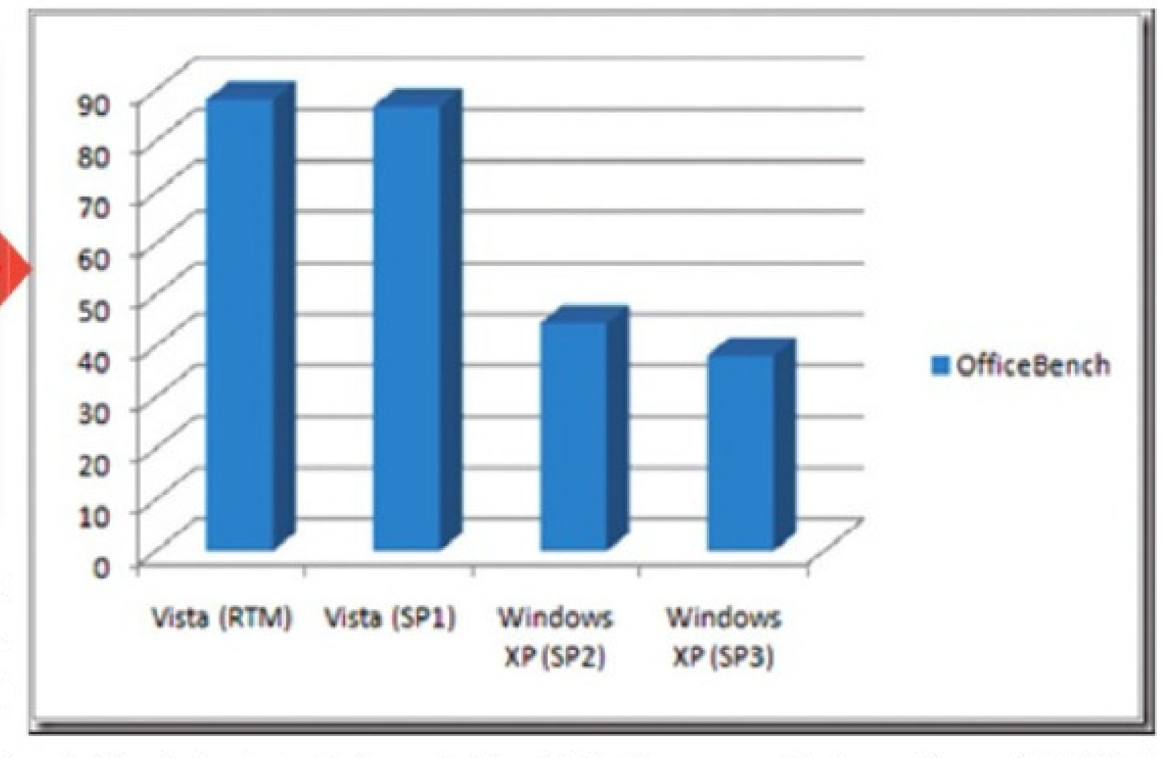




仅从这一部分来看，SP3并没有给我们带来惊喜，有好事者甚至仔细研究过所有常用界面上的区别，发现除了在底部任务空白处右击、弹出菜单中不再有“工具栏”→“地址（Toolbars→Address）”之外，再难找到其他表面上的区别。那么如果最终版本还不包括WMP 11与IE 7，是不是只要保持日常的更新就不必再安装SP3了呢？答案当然是否定的。

# 二、SP3的主要更新

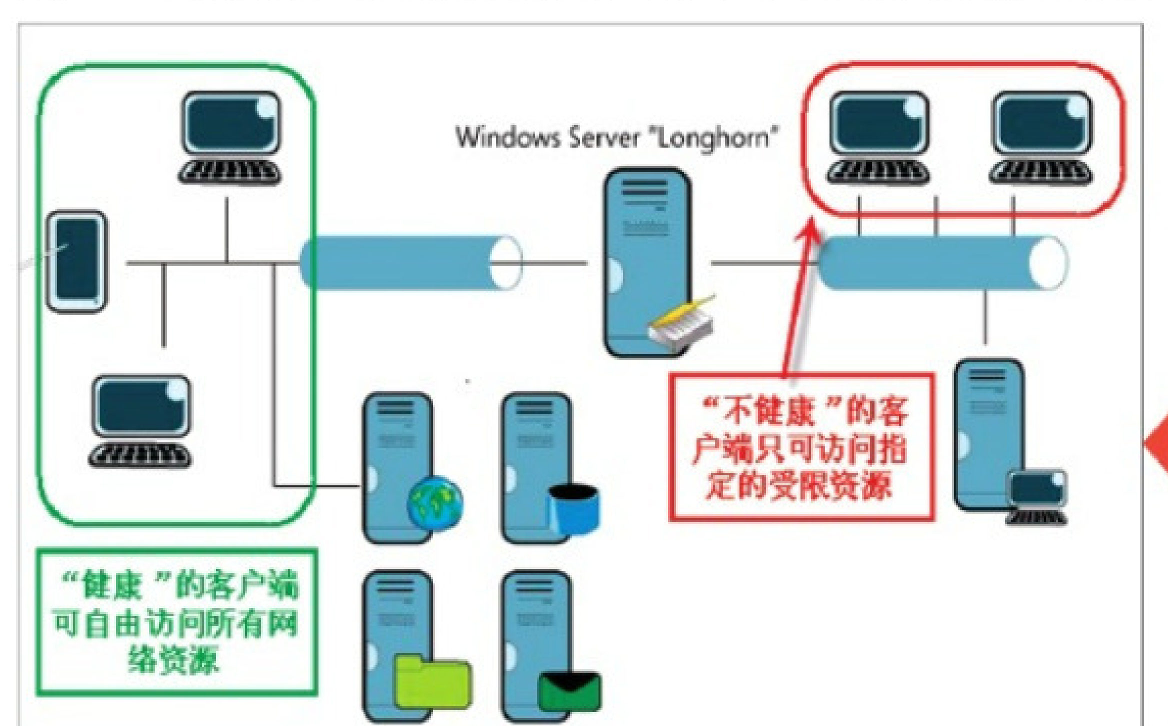
也许来自相关测试人员的数据最能引起大家更新的欲望。这份测试报告得出的结论是：在OfficeBench测试环境下，桌面计算机升级到SP3能显著提升WinXP的系统性能（测试所得数字越小越好）。不过还不能成为升级SP3的最大理由，更多理由与微软在WinXP SP2和Vista系统中所施行的主要策略是一致的，那便是“系统的安全性”。




不过有意思的是，“安全性”这一问题对普通用户而言并不讨巧，因为新增的安全性，日常只会让用户感觉到束手束脚，而感受不到它所带来的益处，因此它的炫目度远不如界面的更新那般让人惊喜兴奋。同时，“安全性”往往是一个具备相当技术知识后才可理解的概念，因此它更加不招普通用户喜欢——正在使用Vista的用户相信对这种情况应有实际的体验。然而从长远来看，在操作系统中部署新的安全功能，却无疑具有极重要的意义，因为风险只在发生的那一刻，就可击垮一个用户对整个系统的信任。因此尽管本部分的以下内容会有些枯燥乏味，但对于每个重视稳定与安全应用的用户来讲，仍有必要了解。

### 1.新的网络接入保护（NAP）模块

NAP是“Network Access Protection（网络接入保护）”的缩写，这项功能与企业级应用相关。以往注重稳定与安全的企业在员工电脑上全面安装WinXP后，总会希望根据不同员工的使用状态确定不同访问权限。例如：如果某位员工的电脑中没有安装最新的安全补丁，系统就会限制其登入除微软更新网站之外的其他网络，以免感染类似“冲击波”“震荡波”之类的病毒，给整个局域网带来灾难；而当员工安装完补丁后，这一限制将自动解除。类似的情况还包括是否被安装了间谍软件、是否设置了适当的防火墙等，具有这些问题的客户端电脑都可被服务端认定为“不健康”。




然而这种想法并不易实现，最好的方式还是通过操作系统自身来解决。之前，微软已经将该安全机制内置于Windows Longhorn Server（服务端）以及Windows Vista（客户端），通过这二者的配合，可完美实现“NAP”功能。只要在服务端上设置好“健康”标准，那么就可轻易控制“不健康”客户端的访问权限。

现在，微软将这一功能正式安插在WinXP SP3系统中，这样将使企业不必升级到Vista，同样可享受新技术带来的保障。根据国内技术论坛的一些交流经验来看，笔者发现大部分管理人员感觉到该功能使用起来并不复杂，安全设置很容易就能到位。同时NAP自身还具有扩展性，因此第三方软件生产商可针对NAP开发自己的插件，以针对应用程序进行安全性检查。总之，这一功能无疑将大幅延展WinXP在企业级应用上的寿命。

#### 利用Windows Update更新WinXP SP3测试版

如果你使用的恰好是英文版WinXP系统，又想试用最新的测试版SP3，那么无需手动下载安装这个补丁包，你可直接利用WinXP中的Windows Update功能自动完成该过程。方法是点击“开始”菜单→“运行”，输入“cmd”并回车打开命令行窗口，之后在该窗口中执行以下两条命令：

```
reg delete HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\WindowsUpdate\XPSP3 /f 2> NUL
reg add HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\WindowsUpdate\XPSP3 /v RCPreview /t REG_SZ /d 1c667073-b87f-4f52-a479-98c85711d869 /f
```

重启电脑后，系统在连接Windows Update服务器时，服务器将会把你识别为SP3的测试人员，从而自动下载并更新。最后也许是多余地提醒一句：要实现该功能，请确认你已开启了Windows Update的自动更新功能。

### 2.新的内核加密算法

与NAP相配合，微软在SP3系统的内核中新增了一种全面的加密算法（Kernel Mode Cryptographic Module，简称KMCM）。软件开发人员可调用该算法实现更安全的网络加密通信与认证，从而提高整个系统的安全性，而以前许多开发人员在这方面碰到了麻烦。

KMCM同样早已安插在Vista系统中，此次出现在WinXP SP3，是与NAP性质类似的一项移植。

### 3.增强的“黑洞路由器”检测功能

所谓“黑洞路由器（Black Hole Router）”是一个历史性的技术问题。对网络知识稍有了解的朋友会知道，数据在互联网上是以“接力”的方式一份一份传输的，而路由器在其中则扮演了“中转站”的角色。一些特殊的路由器可能会在接收到特殊的数据时，直接丢弃该数据，从而造成类似“黑洞”的效果。这种情况将引发网络数据传输失败或错误的问题。

WinXP在发布之初就针对这一问题提供了检测功能，并采取相应措施加以避免，但其功能并不完善，因此出于降低CPU负载的目的，这一功能默认为关闭（如果你是相关技术人员，一定会了解到如何打开这一功能的注册表修改方法）。现在在SP3中已完善并默认开启了该功能，从而使用户获取更为稳定可靠的网络传输体验。

## 三、组件更新

尽管上文中已经提到“好事者”的终无所获，然而若是穷究细节，我们还是能够在界面上找到一些新的要素。也许只因为平常这些界面可能仅为高级用户所用，因此更新显得不够突出。下面我们就来抓出其中的一二，以资观赏。

### 1.全新的“Windows XP网络诊断”组件

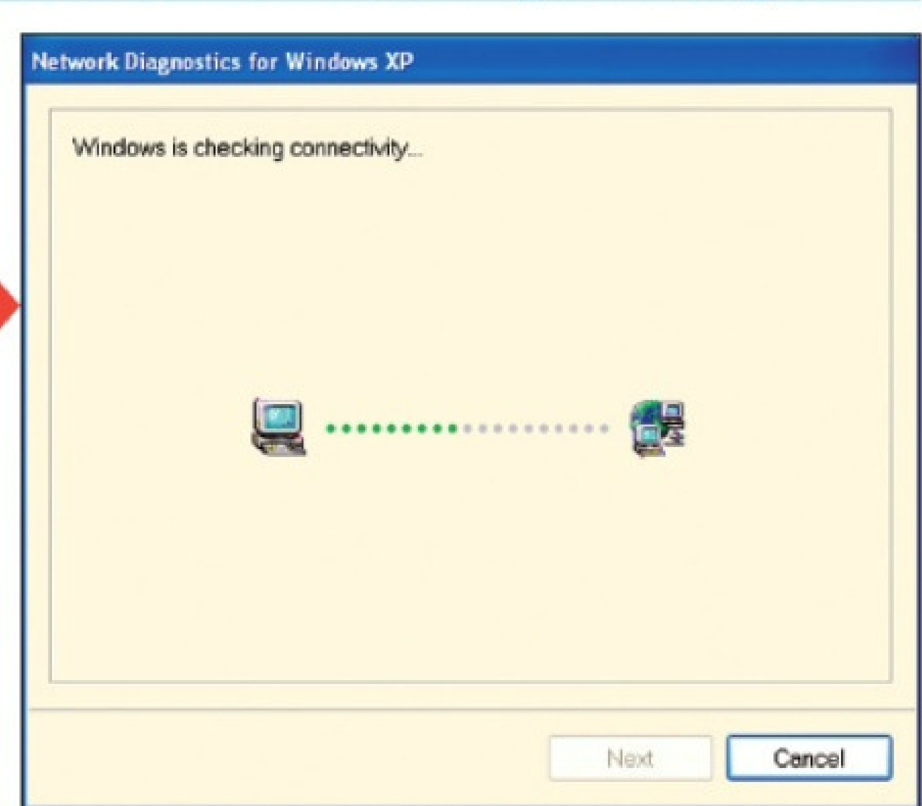
这一新组件用于帮助用户确定并解决网络连接中出现的问题。当IE连接出现失败时，会在失败页面上提示用户启动该组件。或者你也可直接通过IE菜单项“Tools”→“Diagnose Connetcion Problems（工具→诊断连接问题）”来调用该组件。



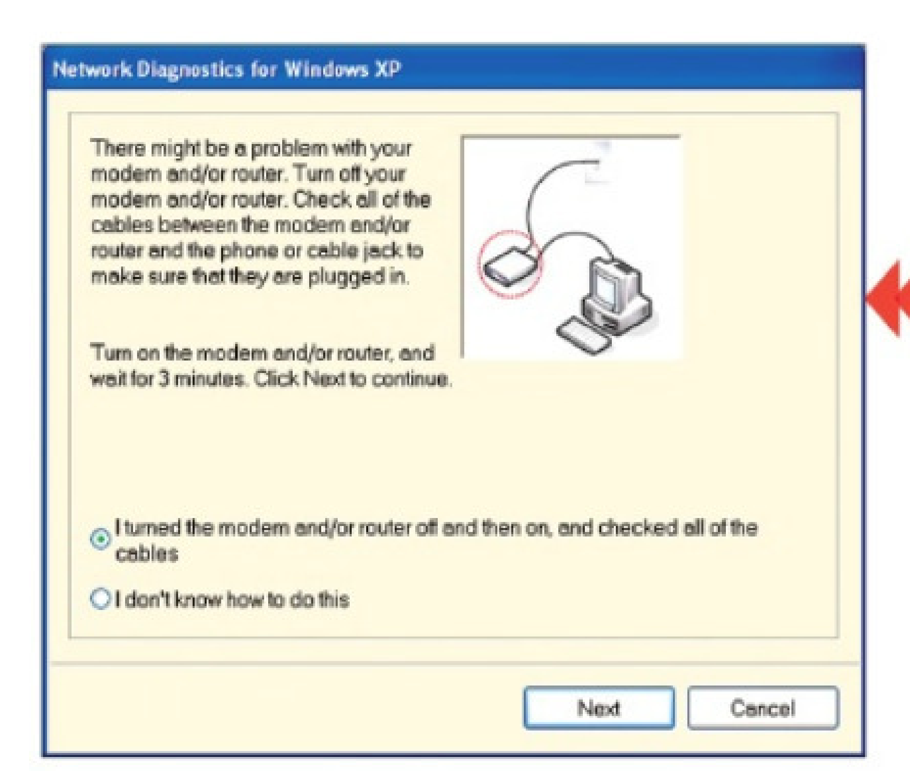

组件采用向导方式运行，界面看起来十分质朴。



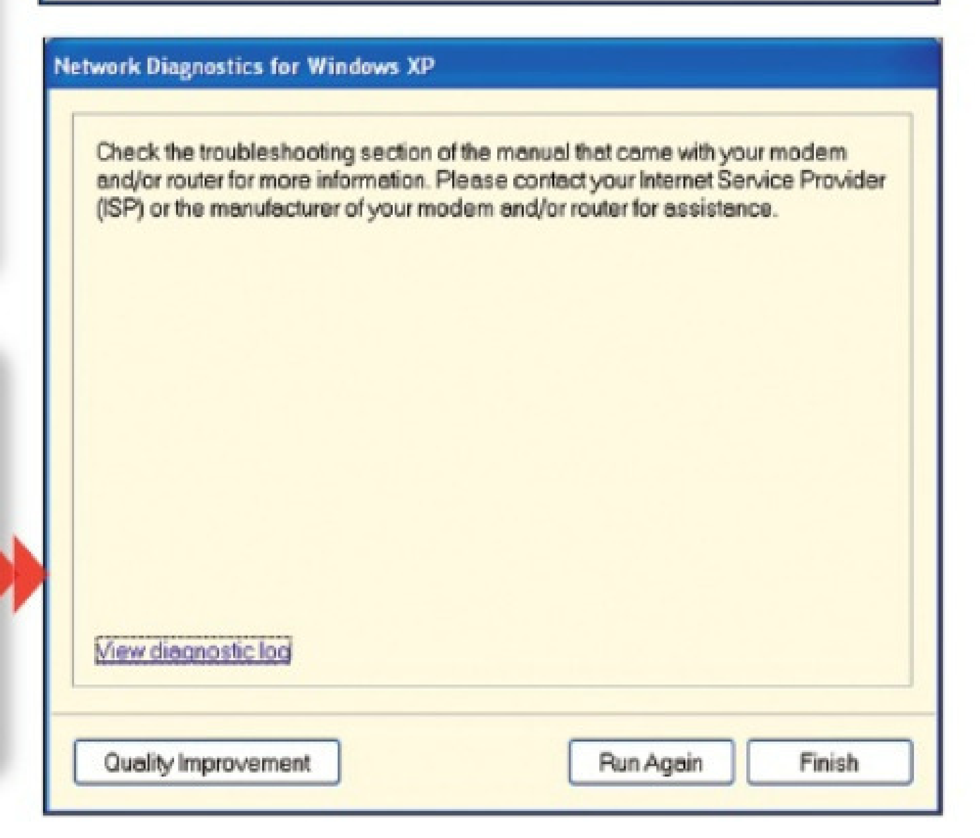

在点击“下一步”后，组件将开始检测连接。




测试前笔者已将当前连接TCP/IP属性中的网关及DNS服务器更改为错误数据。该组件经连接测试后，提示应当重新连接与ADSL Modem或路由器，或者将它们重启。




笔者按提示点击“下一步”（因为根本就没有动过Modem或路由器），结果却得出了硬件出问题的结论，看来该程序考虑问题不够周全。




不过点击“View diagnostic log（查看诊断记录）”可看到出错信息，相信把这些信息发给高手查看，会对解决问题有所助益。

Network Diagnostics for Windows XP - Microsoft Internet Explorer

Last diagnostic run time: 11/25/07 10:10:58
Gateway Diagnostic
Gateway

| | |
|---|---|
| info | The following proxy configuration is being used by IE: Automatically Detect Settings:Disabled Automatic Configuration Script: Proxy Server: Proxy Bypass list: |
| info | This computer has the following default gateway entry(ies): 192.168.2.6 |
| info | This computer has the following IP address(es): 192.168.2.4 |
| info | The default gateway is in the same subnet as this computer |
| info | The default gateway entry is a valid unicast address |
| warn | The default gateway address could not be resolved via ARP |
| action | Automated repair: Reset network connection |
| action | Disabling the network adapter |
| action | Enabling the network adapter |
| info | Network adapter successfully enabled |

## 2.新版的远程桌面连接客户端

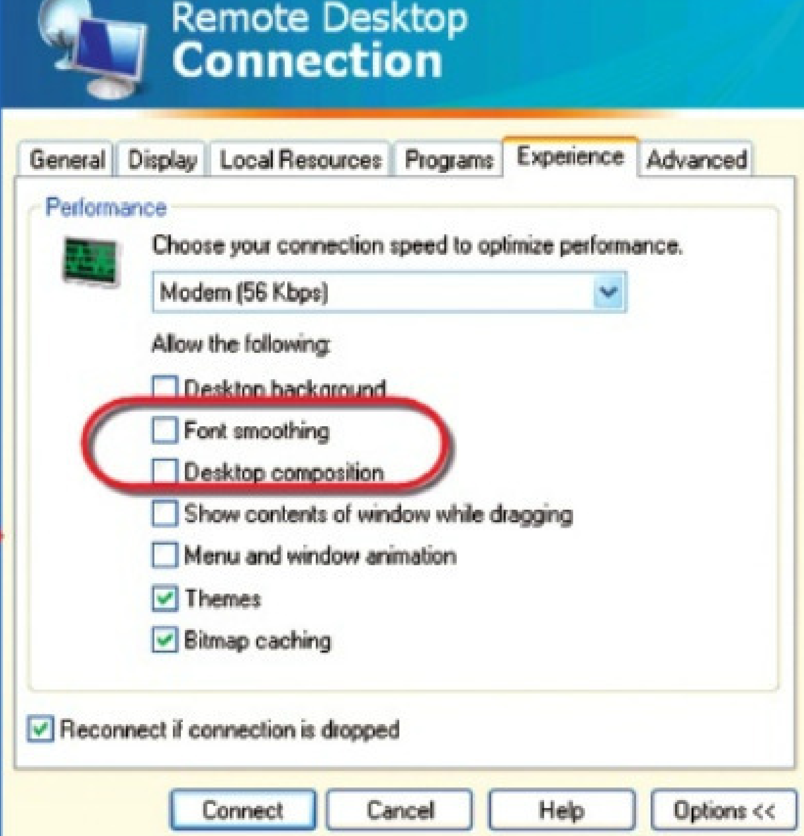
新版组件换上了新的程序图标与颜色风格，并且在“开始”菜单→“程序”中的位置上移了一层，组件的版本号为6.1。




组件增加了更多人性化的功能，例如在“登录到远程计算机时自动连接本地设备”选项中，用户可以更灵活地选择某个磁盘分区或特定的串行接口。




若是你完全不担心连接速度，那么可通过“字体平滑”“桌面组合（Desktop Composition[例如Vista中的玻璃效果]）”等新选项获取更好的远程连接效果。



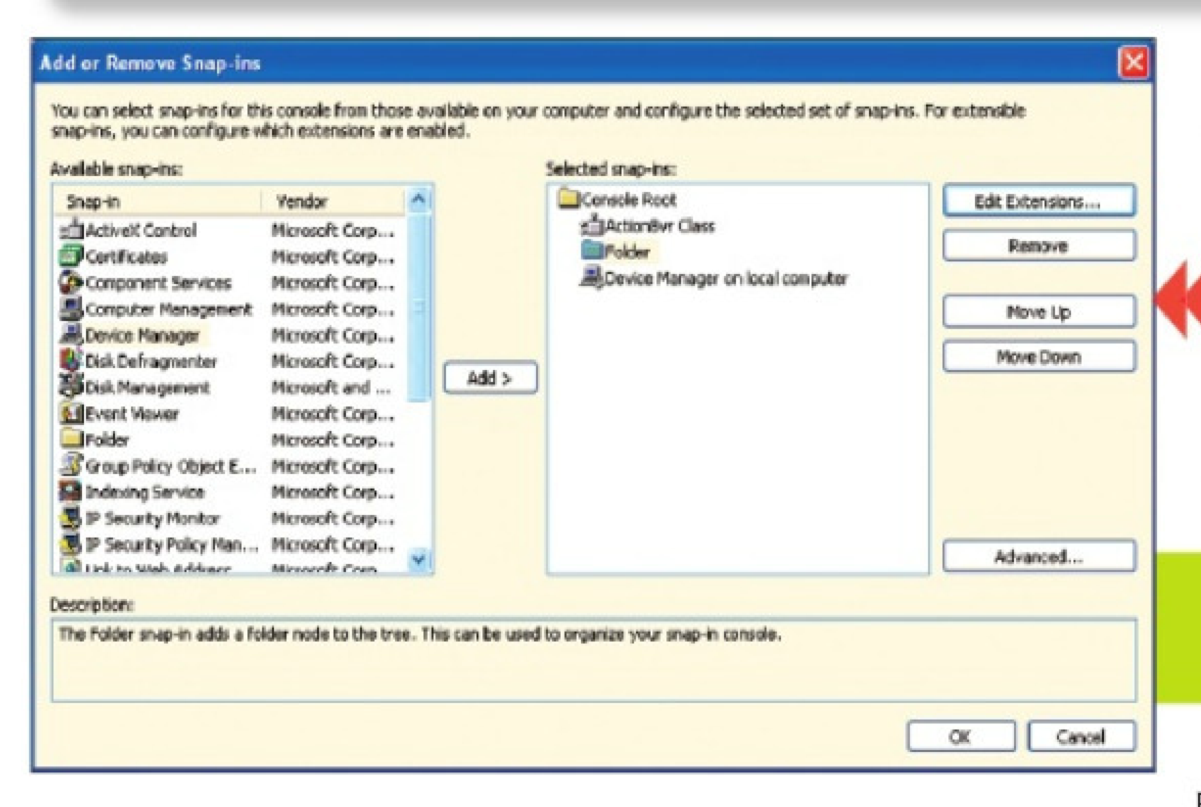

当然，对于有经验的使用者来说，这个新组件增加了更多关于连接时的服务器验证以及终端网关（TS Gateway）设置，使用起来应当更为灵活。




## 3.新版的Microsoft管理控制台（MMC）

也许你对MMC并不熟悉，但应当见过Windows的服务管理组件（在“运行”对话框中输入“services.msc”并回车调用），或使用过WinXP Pro版的组策略编辑器（运行命令为“gpedit.msc”）。事实上这些组件的界面都是利用MMC生成的。新版的MMC在这些组件的界面右侧安排了一个“动作面板”，通过它你可快速启动与当前选定项相关的任务。部分相关任务是全新的，在原版管理器中并不具备。用户可点击工具栏上的相应图标显示/隐藏动作面板。

前面提到MMC可生成控制台界面，这个界面具有什么系统管理单元（Sanp-in）完全可由你来自定义（在“运行”对话框中输入“mmc /a”并回车可打开新的自定义界面）。在新版MMC中，自定义功能被大幅完善，用户只需添加、删除、上移、下移就可简单完成各种管理单元的组合。




## 结　语

与Vista相同的是，WinXP SP3携着重要的安全性能向广大用户发出召唤；与Vista不同的是，SP3没有任何炫目的外观作为引诱。然而三四年来多达1000多个的系统补丁集成，即使你对这些新特性不感兴趣，也一定会在正式发布的第一时间内下载安装，所以也许现在我们只是看看将来会安装些什么了。

用软件也是一种生活。就在写这篇稿的前天，我在把笔记本从写字台拿到床上的途中，不小心手一滑，地面上喔一声，心中喔当一下——笔记本的显示屏报废了。交稿在即，加上还有工作，哪有时间跑去修理，只好凑合回到以前的台式机上动笔了。

尽管台式机上也还是自己熟悉的使用环境，但用来用去却说不出的别扭，时不时就想找一下这一年多在笔记本上新装的某个软件——天啦，我已经习惯跟它们为伍了，无论是我选择了它们，还是它们套牢了我，总之，不要再心疼又要贴进多少稿费啦，赶紧去修笔记本吧。

■江苏 淮扬客

## Netscape Navigator 9.0.0.5 Final

□大小：5.77MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft080201
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/10088.htm



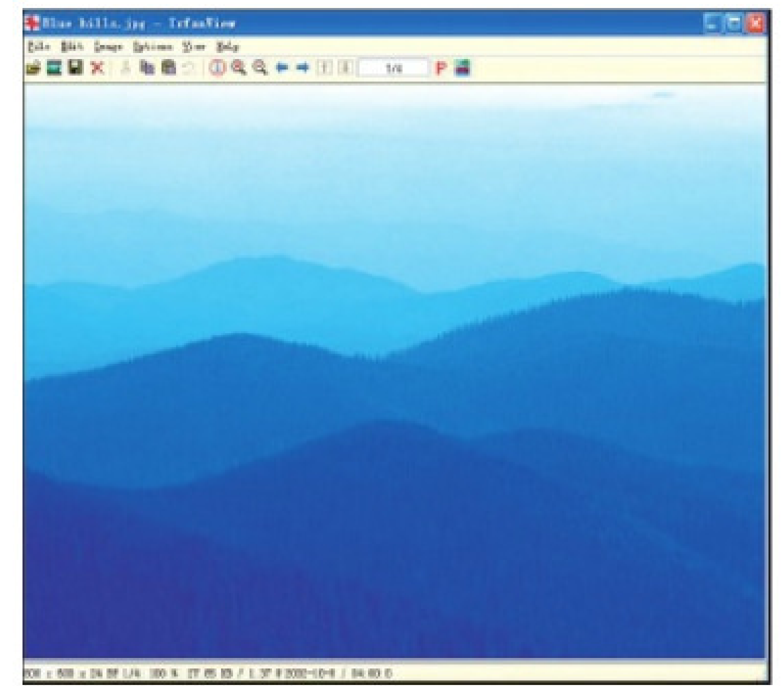
“网景”是资格最老的互联网浏览器，尽管这些年来逐渐式微，但仍保持着更新。推荐这个版本的最大理由是它以Firefox为内核，兼容一切Firefox的扩展插件，并同样具备跨Windows、Linux平台的性能，当然它还保持了自身一贯的功能，例如内置邮件客户端、下载管理器与AOL即时通信软件等。如果你是一位Firefox浏览器的爱好者，又对以下新功能感兴趣，不妨一试：URL拼写纠错、从旧页面链接打开的新页面具有与旧页面相同的浏览历史（可在新页面上直接使用“后退”）、可在更小的SideBar窗口中打开链接以实现预览或在宽屏上并排显示两个页面、支持将收藏夹以普遍使用的OPML格式导出或导入、更快捷地使用AOL会员服务……

## Easy Duplicate Finder 1.5.1

□大小：1.22MB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft080202
□下载：http://www.duote.com/soft/13175.html



一些小软件功能看似简单，但使用结果却能吓你一跳，这款免费软件便是如此。它可帮助你搜索指定硬盘路径下的重复文件，笔者随意在自己的个人文件夹中一搜就发现了200多个重复文件！与同类软件相比，该软件的特色是搜索速度极快，并且可屏蔽对0字节文件、系统文件等的搜索以避免出现错误；此外软件最后的重复结果列表也非常简单明快，以“组”为单位的列表、以及下方的统计数据，让你对重复的情况一目了然。搜索完成后，选定重复文件后即可进行“移动到文件夹”“重命名”或“删除选定”等操作。建议长期没有清理过硬盘数据的朋友不要错过这款免费的精品软件。



## IrfanView 4.10

□大小：1.11MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft080203
□下载：http://download.pchome.net/multimedia/viewer/5520.html

作为一款免费的轻量级图片浏览及处理软件，IrfanView的名字已被许多用户熟知。这里仍进行推荐的理由是新版4.10增加了许多不错的功能，建议老用户及时升级，新用户也可入手尝试一番。最大的改进是可以通过菜单“编辑→显示画图工具面板”使用软件新增的绘图功能，这样，简单地在图片上加箭头、框线以及随手涂鸦等就无需再借助第三方工具了，需注意软件默认不会保存绘图效果，编辑后请点击工具栏上的另存图标存储。此外，新增的无损JPEG图片剪裁、支持显示图片的直方图信息、以及区域（而不是全图）颜色调节，一定会给专业使用者带来不小的惊喜。最后，新版还增加了多种外部编辑器的设定功能，如此便可快速调用其它图片处理软件了。

## Psytec QR Code Editor 2.4

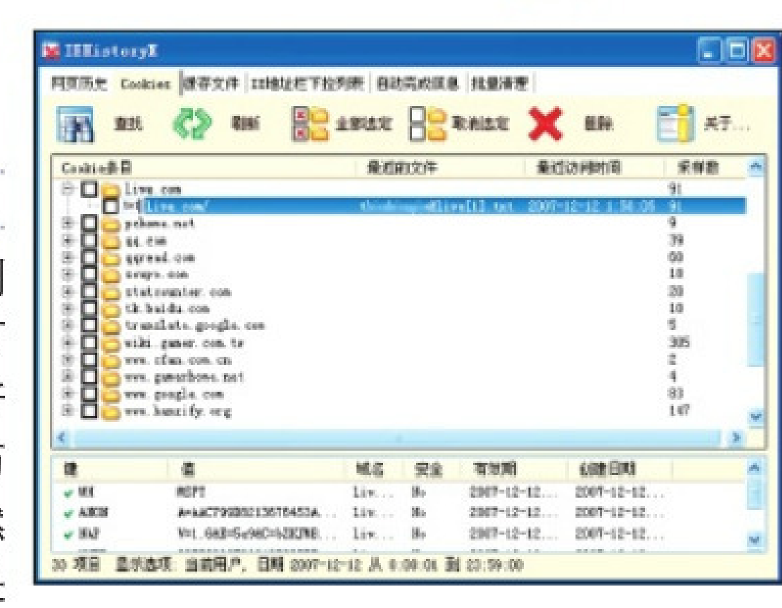
□大小：90kB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft080204
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/58791.htm



看到截图中左上角的黑白图案会不会眼熟？是不是跟前段时间中国移动做的某宣传中的图案有相似之处？这种图片采用了一种叫做“QR Code”的编码生成，现在无论其在商业上的应用如何，我们只要知道能够在其中隐藏信息即可。而这款软件，就可任意将多项文字信息，如姓名、网站甚至是一大段文字，编入到一个QR Code编码图片并进行保存，同样它可读取此类图片中的信息，值得一提的是，利用软件还可实现加密功能。总之，若是二人之间有什么秘密想交换，使用这种方式倒是很有趣。

**特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期**

## IEHistoryX 1.5.8



□大小：272kB　□授权：共享　□语言：简体中文
□快车代码：popsoft080205　□下载：http://www.onlinedown.net/soft/60341.htm

常见的IE浏览历史记录删除软件，往往是眉毛胡子一把抓，一个删除动作则将全部记录都消灭干净。须知浏览留下这样的功能并非不顾用户隐私，同时也可帮助用户下次同样使用时节省时间。这款软件则在这方面做得很好，它可列出所有的浏览历史记录，然后让用户自行选择删除。软件支持的历史记录包括网页历史、Cookies、缓存文件、地址栏下拉列表以及自动完成信息，非常全面。当然如果你想“快刀斩乱麻”，软件也同样提供了“批量清理”的功能，不过即使是在这个功能项中，你也可选择是清除全部项目还是只清除今天的项目，或者指定多少天之外的旧项目。

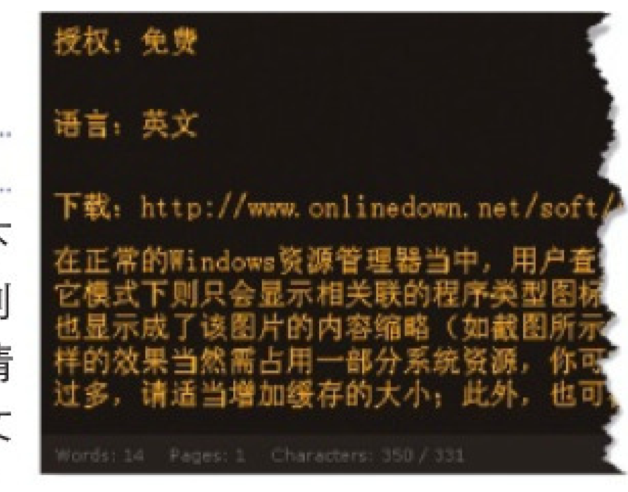


## Xentient Thumbnails 1.0.2

□大小：710kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080206　□下载：http://www.onlinedown.net/soft/44314.htm

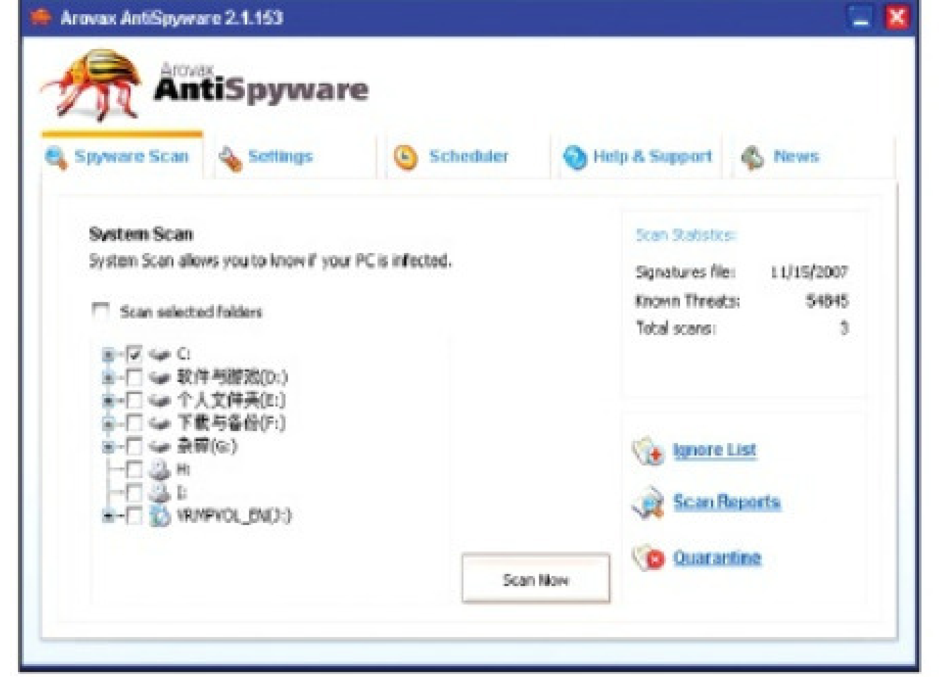
在正常的Windows资源管理器当中，用户查看图片时使用“幻灯片”或“缩略图”模式将可方便地看到图片的内容，但其它模式下则只会显示相关联的程序类型图标。安装该软件并重启后，再次查看图片，你会发现即使是在其它模式下，图标也显示成了该图片的内容缩略（如截图所示）！软件支持的图片格式基本覆盖所有常见格式（PSD除外）。不过要得到这样的效果当然需占用一部分系统资源，你可在控制面板中找到其程序选项，设置最多可使用的缓存大小，如果你的图片过多，请适当增加缓存的大小；此外，也可在此取消/启用该功能。

## Q10




□大小：344kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080207　□下载：http://www.appinn.com/q10

如果你也有在电脑上打文章时，一不小心就溜号到了互联网的情形，那么不妨试一下这款专为“专心打字”而设计的小软件，软件功能很简单，便是用它编辑TXT文档时强制全屏化，只在屏幕最下一栏显示当前编辑的状态，默认的黑底橙字也能让你进一步集中精神。由于基本没有任何菜单，你至少需要掌握“Ctrl+N”新建文件、“Ctrl+S”保存文档以及“Ctrl+P”打开程序设置窗口等3个快捷键，更多快捷键请在程序窗口中按“F1”查看。最后提醒，为了保证最后保存的文本文件在Windows平台上的最大兼容性，建议在设置窗口中将“Misc”选项卡中的Charater encoding设置为“ANSI”，Line ending format设置为“DOS”。

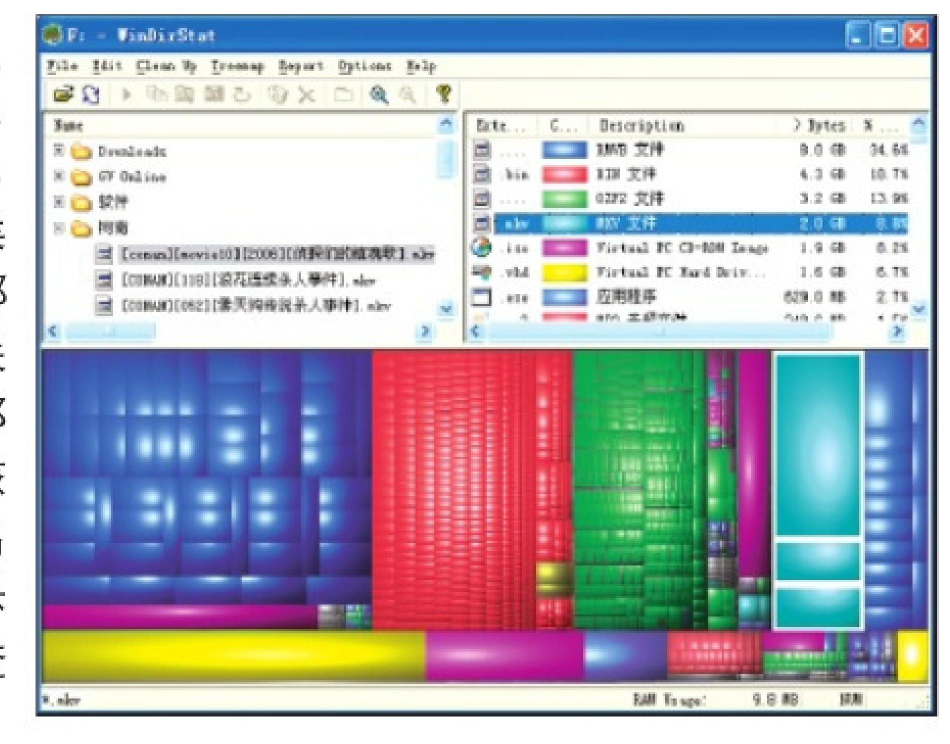


## Arovax AntiSpyware 2.1.153

□大小：3.42MB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080208
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/45336.htm

一款操作简单、极易上手的反间谍软件，同时其快速的扫描速度也给笔者留下了深刻印象。软件默认会对进程、注册表、Cookies及系统文件夹进行扫描，用户还可自行指定要扫描的文件系统（注意选择后还必须勾选页面上的“Scan selected folder”选项）。扫描完成后可根据软件提示进行清除，或者将有用的项目添加到忽略列表（Ignore List）中。此外软件还可安排定时扫描，并可手动下载最新间谍软件特征库（免费）……总之如果你的系统中还缺乏一款这样的软件，那么它就是不错的选择。

## WinDirStat 1.1.2



□大小：630kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080209
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1199548800/37674.shtml

看到这款软件的截图，千万别以为下方是什么高科技的心脑电图之类的玩艺儿，那实际是笔者电脑上F盘的文件占用信息！其中每一个矩形都代表着一个文件，点击即可查看对应文件名，右击则会显示该文件的相关联操作（如在资源管理器中打开等）；其面积标志着文件的大小，而相邻的几列文件一般则是位于同一文件夹下。你也可点击上方的文件夹查看该文件夹下的所有文件的图示。此外在软件的右上侧窗口，还按扩展名列出了每一类型文件所占的空间与比例，点击一种类型名时，都会在下方显示出该类型文件所对应的颜色块。这样的文件信息显示方式是不是很方便查询与后续操作？P

中国共享软件

■晶合实验室 MP2008

## 缩图不求人——改图快手（Image Converter One）

□版本：1.009 □大小：907kB □授权：免费软件
□作者：Ashongsoft.com □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.ashongsoft.com
□下载注册：http://www.ashongsoft.com/download—chs.html
□快车代码：popsoft080211

**说明**：一款针对互联网图片分享所开发的缩图软件。缩图软件很多，但经常会出现以下有碍分享的问题：需要打开软件界面才可缩图，不够快捷；照片中的Exif信息丢失，不利于数码照片爱好者分享；难以找到图片质量和图片大小之间的均衡。使用该软件基本能解决以上问题，它可通过资源浏览器右键关联菜单快速调用，支持批量操作；在快速定义图片大小的同时可设定图片格式转换（JPG、BMP、GIF、PSD、PNG、TIFF等格式均支持）；此外在完整功能界面中（不可通过右键菜单调用）还可在旋转图片和在图片上添加文字水印及图片水印，其中文字水印中可直接调用Exif信息中的数据。

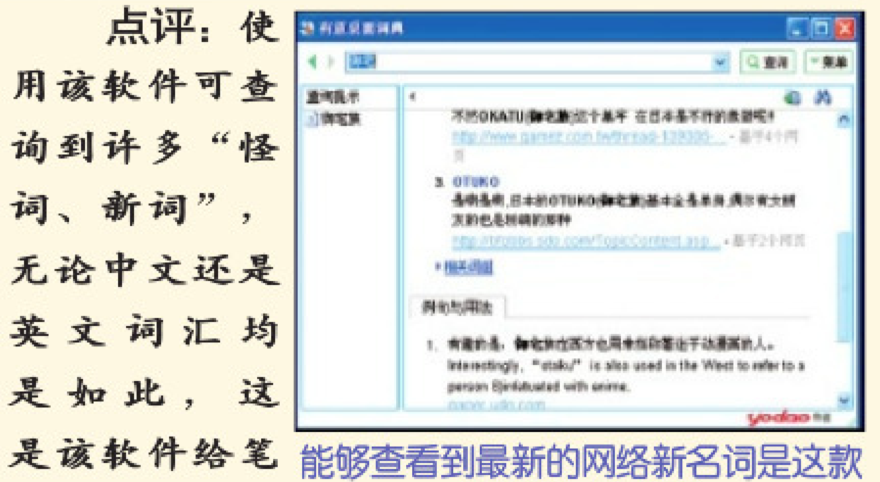
**点评**：*在目前软件功能同质化问题严重的情况下，针对用户的每个需求做细致的设计是一条简单的出路。该软件界面虽然简单，但调用快捷，考虑用户需求周到，应当能赢得不少用户的好评。*


通过资源管理器右键关联菜单调用比使用该界面更为快捷

## 随时速配——易歌词

□版本：2 Beta1 □大小：1.42MB □授权：免费软件 □作者：LOJA
□平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.loja.cn
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/56008.htm
□快车代码：popsoft080212

**说明**：一款出色的歌词同步软件。很多用户都使用过“千千静听”“迷你歌词”等软件即时联网同步歌词，不过如果你需要将指定的歌词装进你的MP3/MP4设备中，以便播放时直接显示歌词，那么使用这些软件就得手动播放并寻找LRC歌词或者经过一些较复杂的设置才可达到目的。而这款软件专为此情况设计，当你选择好要匹配的歌曲后，就可批量将相应的歌词下载到指定的文件夹（默认为与歌曲文件同样的文件夹），之后你还可对歌词进行多种格式的转换，以便适用于不同的播放器要求。由于软件体积很少，并且为绿色运行，其实你完全可将该软件直接拷贝入你的播放器中，以便需要时快速调用。



该界面既是一个歌词同步器，也是一个小型的音乐播放器

**点评**：*如果你经常被长辈或女友拜托上传歌词到其音乐播放设备上，使用该软件将让你产生无比便捷的快感。尽管歌词软件已经有许多成熟的先例，但这款软件设计时仍从另一处挖出了独到的功能，值得赞赏。*

## 怪词新词轻松查——有道桌面词典

□版本：1.0.5 □大小：2.73MB □授权：免费软件 □作者：网易公司
□平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://dict.yodao.com/desktop □下载注册：http://dict.yodao.com/desktop
□快车代码：popsoft080213

**说明**：一款有自己特色的在线网络词典软件。从表面上来看，这款软件与其他词典软件并无不同：支持鼠标取词、可进行英汉/英英/汉英多向翻译查询。其特色在于“网络释义”功能，这是一种利用网络上数据对单词给出解释的方法。互联网的广泛交流导致了一大批新词汇的出现，即便是紧跟潮流，有时也不免被一些新词汇弄迷糊。这些词在一般的词典中难以查询，而通过“网络释义”的功能则可基本锁定其含义。同时在解释中还会给出根据网页统计数据所得到的“相关词组”，也能扩展用户对该词的掌握。

**点评**：*使用该软件可查询到许多“怪词、新词”，无论中文还是英文词汇均是如此，这是该软件给笔者留下的最深印象。作为一款联网查询软件，“有道”很好地利用了其自身的优势。另外值得一提的是，软件界面朴素，运行时反应迅速，对于“查单词”这种任务无疑是最好的设计。*


能够查看到最新的网络新名词是这款软件的最大特色

## 让排版变得更简单——GIDOT TYPESETTER

□版本：3.0 Preview 2 □大小：1.11MB □授权：免费软件
□作者：GIDOTSOFTLAB □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.gidot.cn/typesetter
□下载注册：http://www.gidot.cn/typesetter/download.html
□快车代码：popsoft080214

**说明**：无论你是往论坛或Blog上发表文字，还是从网页上拷贝文字另作它用，总会面临文字排版的问题，本软件可帮助你在这方面做得更轻松。首先它的段落智能修正功能可自动删除空段、选择单换行或双换行（即段落间空一行）；其次修正段落首尾空格功能可在段首补足两个全角空格，这将使你的大段文章显得更为整齐；修正标点符号及全角半角随意换功能让你在使用中英文标点符号时不再觉得麻烦；而去除干扰符功能则会在拷贝一些特别网站的文字时，删除该网站为防拷贝在段后添加的隐藏乱码；最后软件还在排版的同时可转换繁简字体。

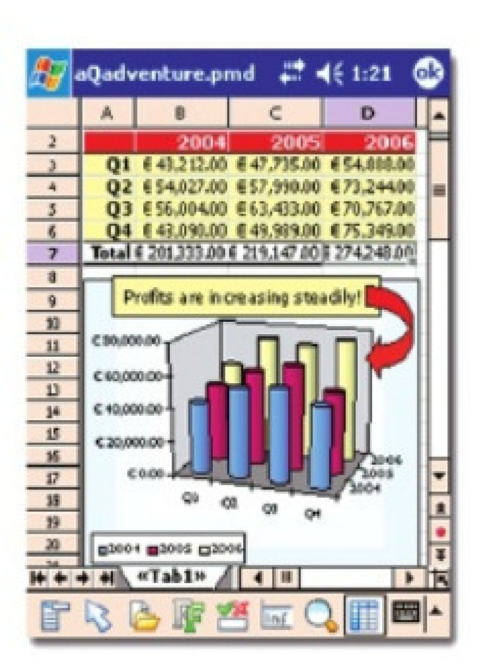
简单的一键排版就可省却正常编排流程中的许多重复工作

**点评**：*上传文字、拷贝文字几乎是每个网民都会常做的事情，这款软件所设计的功能恰好每一项都击中的这方面的迫切需求。不过需注意的是，若使用了去除干扰符功能，一定要对全文做一个细致检查，防止末尾有用的半角字符被软件删除。*

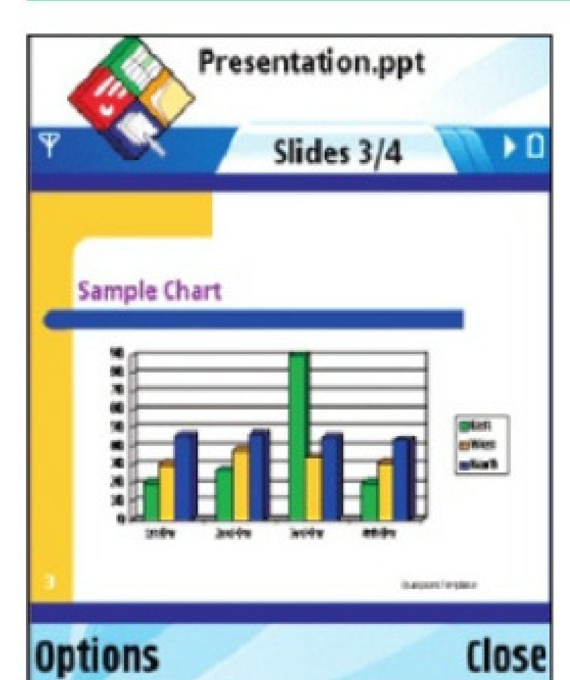
## PlanMaker

□平台：PPC □版本：2006 □大小：33MB

□下载：http://www.softmaker.com/english/ofpdemo_en.htm □快车代码：popsoft080221



尽管PPC一开始就是微软的阵地，前面我们也看到微软对PPC上的Office软件也同样重视，但遗憾的是无论是在Palm、S60还是PPC上，优秀的第三方Office软件往往会比微软自身提供的更好用。以这里的PlanMaker而言，其功能可以取代并且远超微软的Excel Mobile。对于PC版上Excel提供的数量众多的计算公式以及图表、控件、形状，PlanMaker绝大部分可完美支持，同时它还可编辑每个Excel文档中的图表，而这些功能，恰巧是Excel Mobile所欠缺的！因此如果你觉得微软自身的Excel不够好用，就来尝试一下它吧。注意本下载中包括PlanMaker的另一个兄弟组件TextMaker（取代Word），请安装时注意选择。




## QuickOffice

□平台：S60、Palm（以下数据为S60版） □版本：4.5 □大小：2.42MB

□下载：http://www.pdafans.com/download—13160.html □快车代码：popsoft080222

QuickOffice原为Palm系统上极负盛名的办公处理软件，现在这里要介绍的S60版同样好用，它的安装可使得你的S60手机摇身一变成为超强编辑器，几乎可对微软Office文档中的每一个元素进行编辑。针对手机的屏幕小、键位少等问题，该套件设置了许多便利的功能，使用户即便在手机上进行编辑，也可获得较高的使用效率。在三大组件之外，该套件还提供有一个功能完整的文件管理器，在其中你随意浏览手机包括存储卡上的所有可编辑文件，并可随意复制、剪切、重命名或通过蓝牙/红外线/邮件发送给其他用户。

**主要特性：**对微软Office文档的优秀兼容性，让用户在手机上也可胜任复杂的编辑工作。

## Documents To Go

□平台：Palm、PPC、Symbian、BlackBerry（以下数据为Palm版）

□版本：10.0 □大小：14.5MB

□下载：http://www.pdafans.com/download—13220.html

□快车代码：popsoft080223

Palm上不可不装的一款Office套件，基于Palm的老资格，它也是目前掌上设备上第一销量的Office解决方案。它具有前面提到的QuickOffice、PlanMaker等同样的特性：基本可完全控制Office文档中的每一个元素。相比于前面提到的诸Office套件，除了支持常见的Office文档格式之外，它还提供了两个额外的组件——PDF To Go与Pics To Go，以帮助用户浏览PDF文档及常见格式的图片。它同样提供了一个完善的文件管理器，用户在这里可管理本机上该套件支持的所有文档。




**主要特性：**成熟的掌上设备Office套件，对微软Office及PDF、图片文档等提供全面而稳定的支持。

## DEdit

□平台：S60第三版 □版本：0.51

□大小：82kB

□下载：http://www.pdafans.com/download—13313.html

□快车代码：popsoft080224

相比于前面提到诸Office套件，这款软件无论从功能和文件大小来看，都是超轻量级的。但如果你并没有经常编辑Office文档的需求，只是想随时往手机里输入一些文本，那么DEdit是个好选择。它为手机设计了诸多的热键，使得即使单手操作也可快速进行文本操作；整合了简单的文件管理功能，帮助快速打开和保存文件；支持多种文本编码，不用担心兼容问题；可记忆用户搜索替换历史、建立并保存书签、保存最多20条的历史操作记录，这些都给用户的快速操作带来了方便。




**主要特性：**一切为用户快速操作文本文件而设计。

## Microsoft Office Mobile

□平台：PPC □版本：6.1 □大小：12.8MB

□下载：http://download.it168.com/18/1802/86063/86063_3.shtml

□快车代码：popsoft080225




几乎每台新买的PPC中都会默认安装有微软的Office Mobile，这里推荐的是最新的6.1版，所有安装有旧版的PPC都可免费升级到该版本。该版对应PC上的Microsoft Office 2007，由于Office 2007中引入了基于Open XML的全新文件格式，如果你想在PPC上顺利查看，或者获取全新的Office功能与体验，这一步升级必不可少。除了这些功能外，新版还可让用户直接从Zip压缩包中提取文件，此外，在Word、Excel、PowerPoint三件套之外，你还可获得一份OneNote的PPC版本，该组件可以帮助你更好地编辑和组织自己的便笺。目前6.1版已提供简体中文版，国内用户可放心升级。

**主要特性：**支持微软最新的Office 2007 Open XML格式，能够查看更多Office文档图像元素，可获取OneNote组件的全新功能，可从ZIP压缩包中直接提取办公文件。




受限于掌上设备的屏幕尺寸及输入方式，虽然在其上不方便做大篇幅的办公编辑操作，但若是只进行浏览、展示或简单修改，那么利用在其上开发的各种办公软件，还是绰绰有余的。并且由于掌上设备的可移动性，它有时更适合于记录你的灵感一闪。因此这一次，我们就来看一下办公方面的诸路精英。

■四川 黄路

# 三招两式搞定数码相片
## ——数码相片高效美化法

■ 江苏 淮扬客

各位读者朋友好，我是“工具快报”栏目的作者淮扬客。今日客“窜”至数码板块，颇有走错楼层摸错门之感，因此全仗大家多多捧场了！次此涉及的是数码照片的后期简单处理，虽然内容仍似以软件为主，但实际与数码息息相关。特别是最后要讲到的高动态及全景处理，必须配合拍照时的相关操作才可实现。此外，数码照片后期处理是一个老生常谈的话题，原因来自于相关软件的不断更新，现在并不是找不到软件，而是如何找到一款好软件。最“高效”的办法当然是找到一个通吃一切的软件。遗憾的是在“简单”级的应用层面，目前并不存在一款功能全面胜出、类似于复杂级别中Photoshop这样的老大级软件，最好的方法仍只能是多个“高效”软件的组合。鉴于以上诸理由，本文将遵循以下说明规则：

1.每种功能主要介绍一种笔者认为较为出色的软件，并在之后对其它软件作补充。显然本文的目的并不是想让你安装文章中主要介绍的所有软件，有时仅为了一种图片处理功能而安装、学习一个新软件并不划算；本文只是希望能给大家提供一种参考，以便大家根据自己的需要选择一至几款软件备日常使用。

2.不少经验丰富的摄影者在拍摄照片时，通过对相机的正确使用，可在很大程度上避免后期的软件修改。因此在部分功能（实际对应一类问题）介绍完毕之后，笔者将会尝试给出拍照时避免或有助于后期解决该问题的方法，以供摄影爱好者参考。

最后，文中提到的部分软件以前曾出现于“工具快报”栏目，但本着举贤不避亲的原则，本文仍将再次介绍。不过以“如何使用”为主的方式，将有别“工具快报”栏目中的全面概览，因此也许你会得到不同的印象。

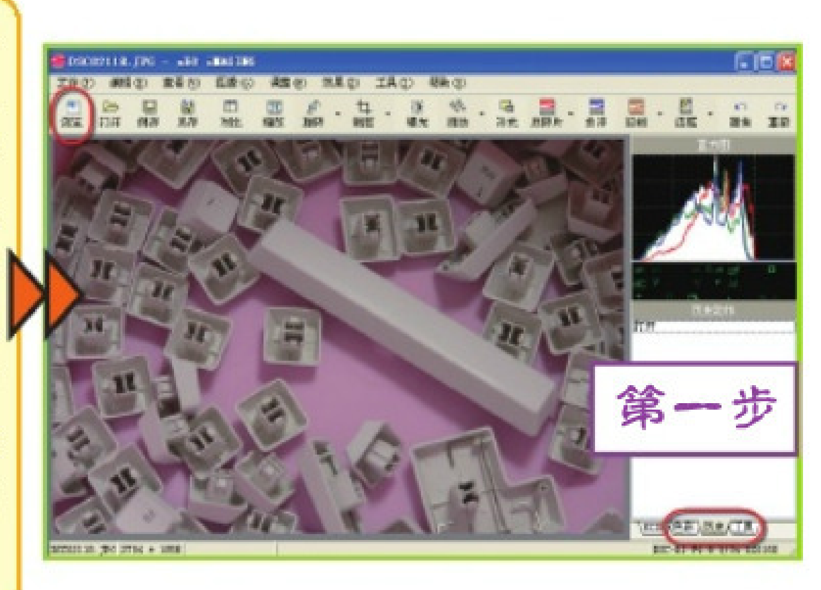
## 一、快速修正法

### 1.照片发灰怎么办？

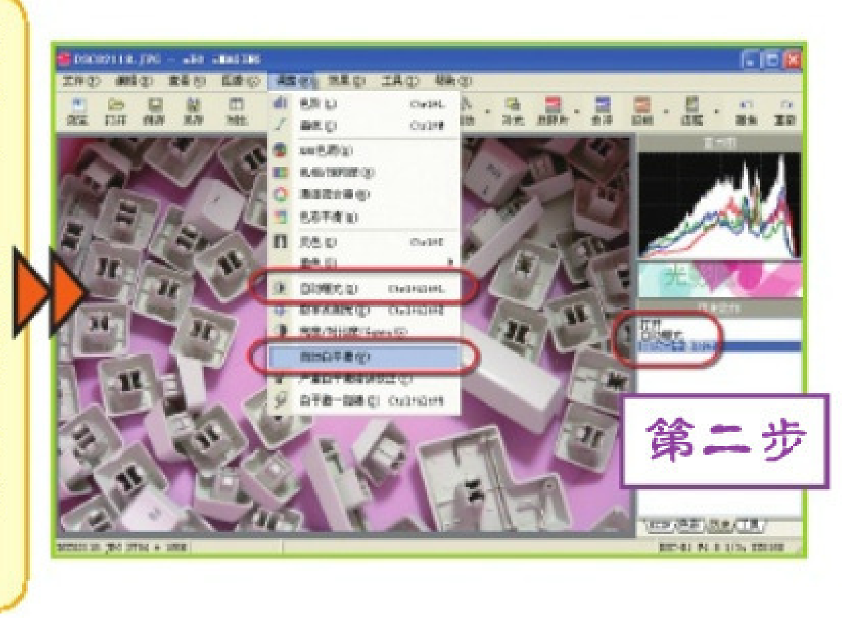
白平衡与曝光问题是数码相片中出现最为普遍的两类问题。白平衡失准的症状是相片整体色彩与眼球实际所见不一，而曝光的问题多半表现为相片主体不鲜明、呈灰蒙蒙状，在过曝时还会导致相片发白、暗部细节损失。在这两类问题之外，部分数码相机还会出现照片整体色彩偏淡的问题。这些问题通过后期软件的简单调整，都能有较大改善。软件“光影魔术手”在这方面使用较为简单，并且其独有的“反转片”效果能够让相片色彩变得更为鲜明亮丽，讨人喜欢。

**光影魔术手**
版本：0.25
大小：5.44MB
授权：共享
下载：http://www.neoimaging.cn/index0002.htm

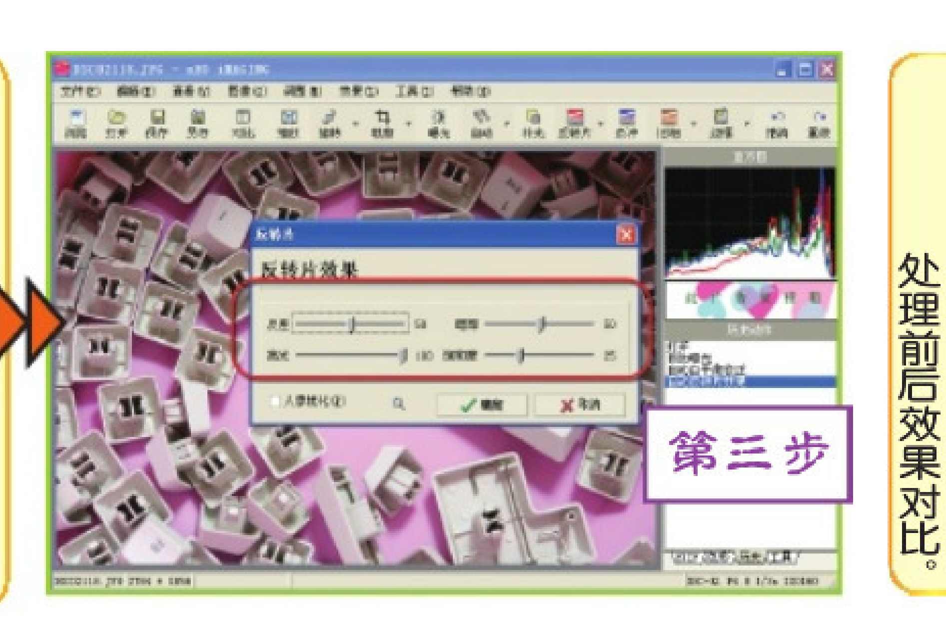
在主界面上点击“浏览”按钮可打开软件内置浏览器，双击需要修改的照片即可载入，也可直接打开图片或将图片拖拽至软件界面。建议在软件右下窗格中切换到“历史”标签页，以便进行撤销或重做。




载入的图片明显过偏灰，因此首先使用菜单“调整”→“自动曝光”修正；之后觉得白平衡稍偏灰，使用菜单“调整”→“自动白平衡”修正。这两步之后，相片质量明显改善。



点击菜单“效果”→“反转片效果”，在弹出的对话框中调节参数，边调整边查看预览效果，直至满意后“确定”。这里如果偷懒的话也可点击工具栏上的“反转片”按钮，再选择软件预置好的5种效果之一。




处理前后效果对比。




**注意：** 由于“自动白平衡”的算法并非模拟真实，因此一些照片使用该功能反而会色彩失准。此时必须使用软件的手动色彩调整功能，在“光影魔术手”菜单项中为“色彩平衡”。另外，经验较多的朋友可以使用调整软件的曲线或色阶直方图对曝光进行调整，这里不再详述。

**其它软件提示：** Picasa（软件信息见后，下同）的“手气不错”功能，具有不错的曝光与白平衡调整效果，并且只需点一下鼠标即好。

**拍摄要诀：** 部分相机带有色阶直方图显示功能。开启该功能并调节光圈、快门、曝光补偿（EV）值，使直方图两端尽量少出现空白，将有利于减少照片雾灰的问题。如果相机的自动白平衡并不够好，在拍摄前可以相同光照条件下的白/灰物体（如白墙、灰砖等，有条件者可购置标准灰板）为标准设定手动白平衡，之后再行拍摄。

## 2.怎样替模特美容?

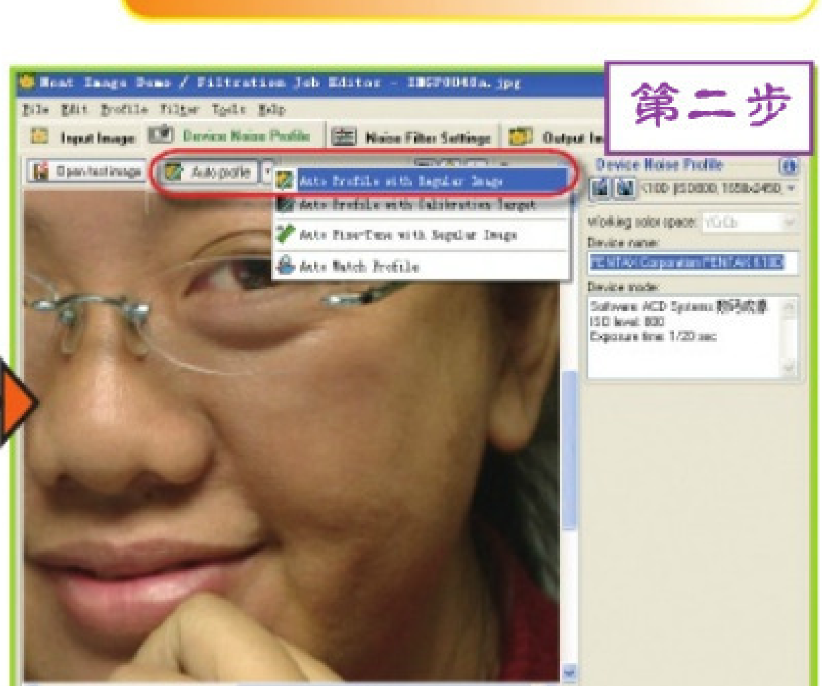
在光线不足的场景下，进行较长时间的曝光，很容易在照片上产生干扰噪点；大多数手机摄像头拍摄照片中，这种情况更为明显。后期使用软件可去除绝大部分噪点，同时，由于降噪和我们常见网上看到的照片“磨皮”具有相似的处理方法，因此这种软件也可用于“磨皮”，可让照片中人物的肌肤变得跟网上看到的许多美女照片一样光滑哦！这方面的首选软件非“Neat Image”不可。

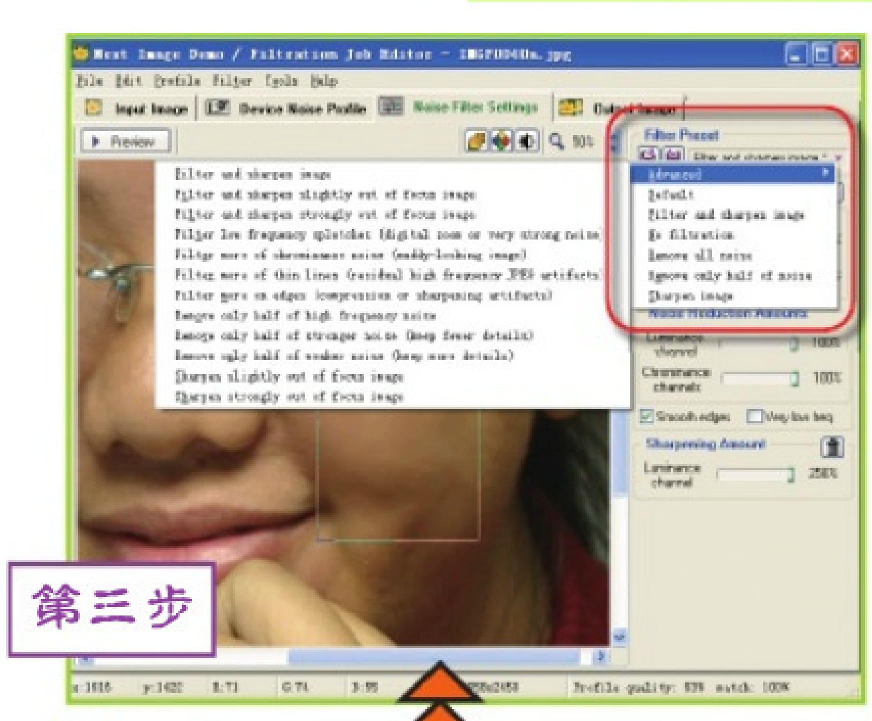
**Neat Image**
版本：5.8
大小：2.04MB
授权：共享
下载：http://www.onlinedown.net/soft/36745.htm

在“输入图像”标签页中打开图像（支持拖拽进入），图片右上方的放大镜可缩放图片。示例照片中的人物肌肤显然属于问题肌肤，过于粗糙。




点击“设备噪点配置”标签进入第二步。在这里只需点击照片上方的“自动配置”按钮，软件即可自动分析噪点类型，并选定作为降噪标准的区域。




点击“噪点过滤设置”标签进入第三步，这一步将设置过滤参数并预览效果。预览效果的方法是直接用鼠标在照片上拖出选区，选区中即可出现预览效果。对默认预览效果不满时，可在右侧选择“过滤预设”或自行调节参数。




调整满意后点击“输出图像”标签进入最后一步。首先点击“应用”按钮生成最终效果，之后按住/弹起照片右上方的黄花图标按钮，可在原图像/生成图像之间切换，以便对比了解处理效果。如果满意，就点击左上“保存输出图像”生成最终图片。




处理前后效果对比。

**注意：**少数情况下在上述第二步中有可能会出现一个问题，即软件不能找到合适的标准区域。此时你应当手动拖动选区直至选区旁的红色警告消失，然后再点击“自动配置”按钮；若找遍画面也不能消除警告，建议你将选区放到重要区域再进行同样操作，这样有时效果也很不错。

**其他软件提示：**Neat Image在Photoshop中可作为插件调用，有经验的用户配合Photoshop的“历史画笔”将有可能得到真实感更强的处理结果。

**拍摄建议：**对“磨皮”不可能有任何建议。如果只是噪点，建议拍摄时尽可能使用闪光灯补光或者小幅调高ISO值（单反相机可适度调更高），有光学防抖的相机应开启防抖功能。总之尽可能减少曝光时间。

# 二、画龙点睛法

## 1.只要青春不要痘

这也是照片处理时经常会碰到的问题。一类情况是人物肌肤上的青春痘、疤痕、痣等，出于美观目的需要去除；另一类情况是拍摄时无意将干扰主题的内容拍入。解决该问题的关键是去除瘢痕或干扰物之后仍能得到自然的效果，因此对软件的智能化要求程度很高。这里推荐一款很不错的软件Inpaint，它即使在非常复杂、瘢痕较大的情况下，也可获得较为满意的效果。

**Inpaint**
版本：1.0
大小：211kB
授权：共享
下载：http://www.fixdown.com/china/Pic/9595.htm

使用软件打开要处理的图片，模特的下巴上有明显的“小痘痘”，影响了模特的形象，现在我们用软件将其去除。







点击工具栏上的不规则选区图标，按住鼠标左键在“小痘痘”周围画出选区，之后再按下工具栏上的绿色“执行”图标。

很快“小痘痘”被去除，并且效果极为自然，之后保存即可。



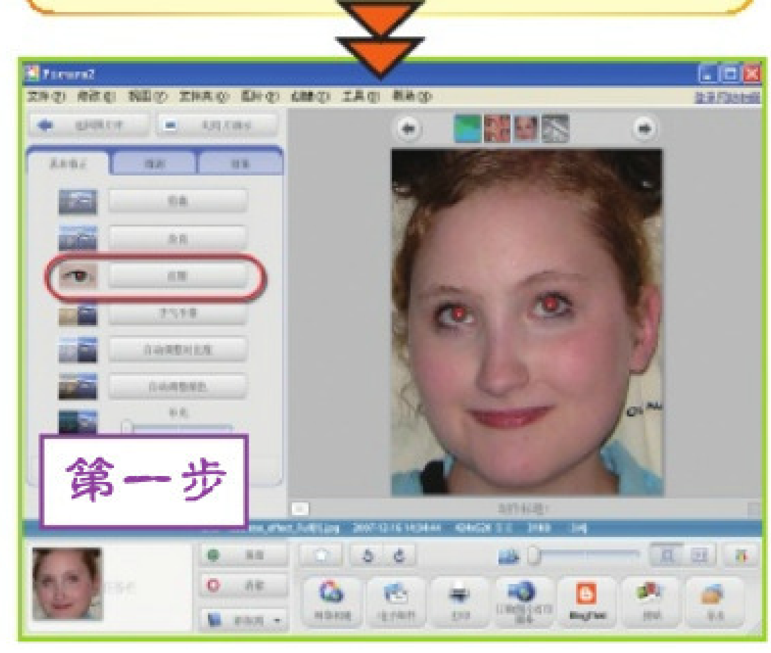

**注意：**共享版本不可保存图片。如果是小图，建议可用截屏软件获取最后效果。

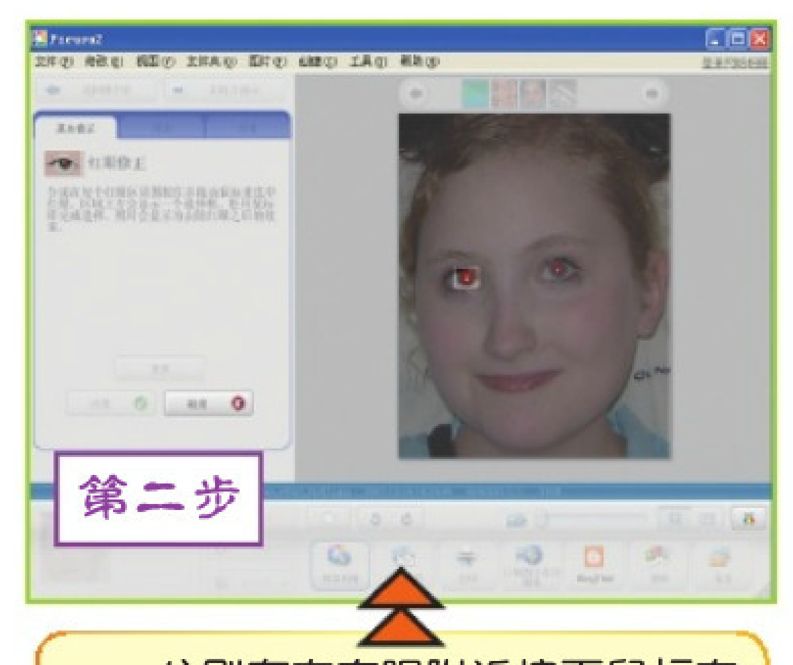
## 2.简单快速消除红眼

在夜间使用闪光灯时，往往会因闪光瞬间瞳孔放大使得底部的视网膜毛细血管在照片上成像，在片子的眼部出现泛红现象。绝大多数的后期处理软件都具备红眼去除功能，但处理手法不相同，最后的效果也不一样。这里首先推荐的是Picasa的红眼去除，效果较为自然。

**Picasa**
版本：2.7.0
大小：5.93MB
授权：免费
下载：http://picasa.google.com/

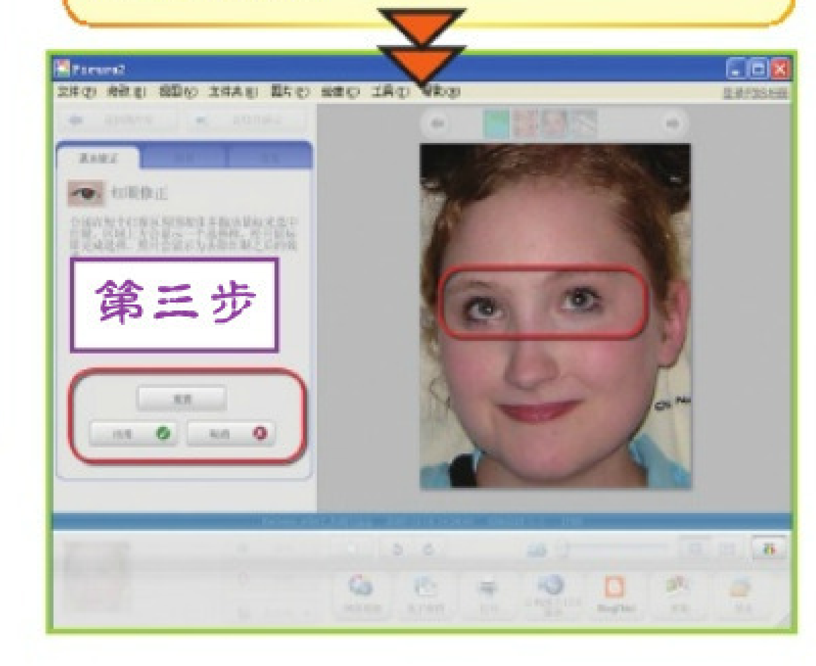
在Picasa的图片浏览器中双击要处理的图片进入修改视图，点击左侧的“红眼”按钮。

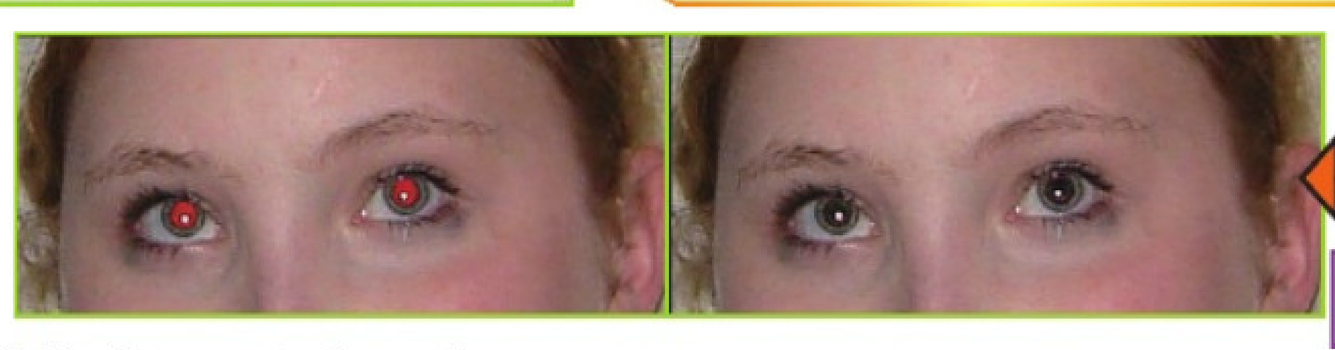



分别在左右眼附近按下鼠标左键拖动出选择区域，之后软件将自动处理。

完成后点击左侧“应用”对图片进行保存。



处理前后效果对比。

第四步

**注意：** 在瞳孔明显的照片中，即使选择区域很大，软件也可自动识别红眼（两只全选入只会识别一只，因此仍需一只一只地操作）。在不明显的情况下，请尽量缩小选择范围以帮助软件确定正确位置。另外，Picasa默认会直接修改图片，但若需修改后保留原图片，也可在应用效果后将图片另存，之后点击修改栏中的“撤销红眼”。

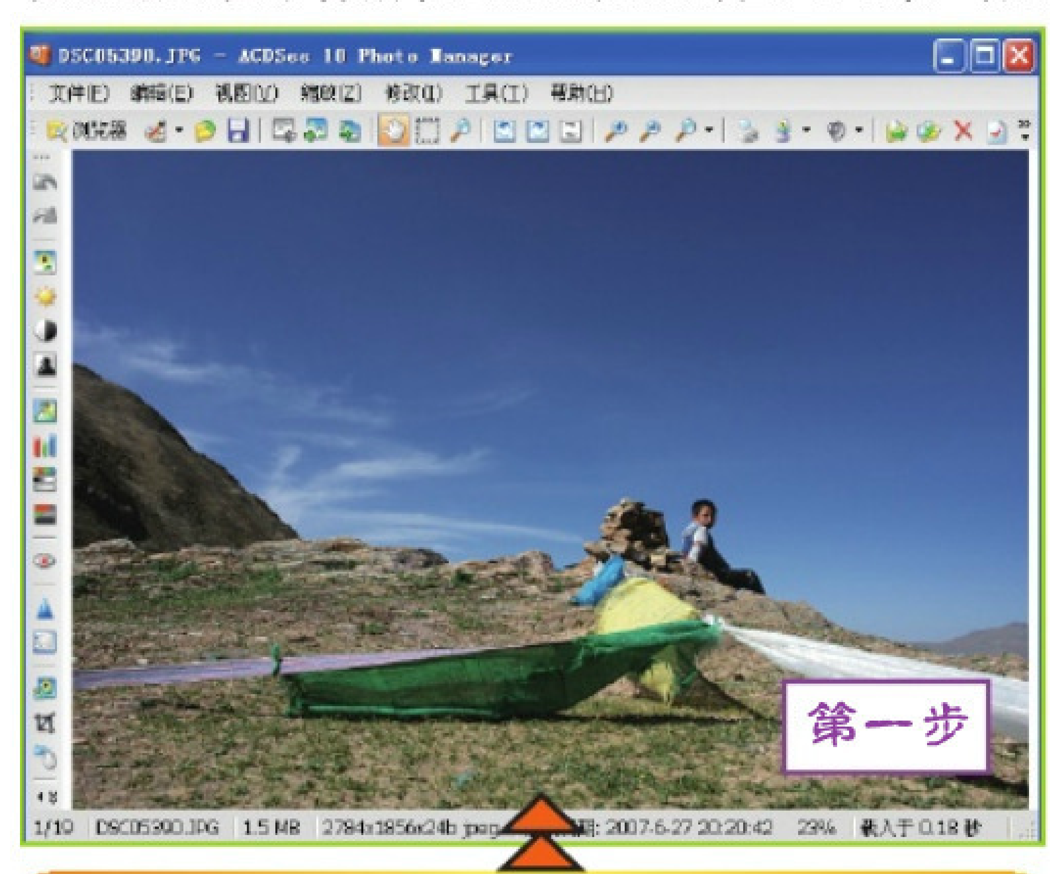
**其他软件提示：** 不同软件在处理时效果并不相同，适用于不同情形，因此当在一种软件中效果不佳时请尝试其它软件。如果要彻底去除瞳孔片的所有红色（效果有可能不自然），可尝试使用ACDSee 10。此外，ACDSee 10中还可根据拍摄对象的人种自行选择瞳孔的颜色。

**拍摄注意：** 部分相机有去红眼拍摄模式或闪光模式，该模式使用提前闪光的方法有效避免了瞳孔的瞬间放大，夜间正拍人像时应尽量开启使用。如无此模式而又必须开闪光，有外置闪光灯的，尽量使闪光灯方向不要与镜头方向平行；内置闪光灯则可尝试在闪光灯前遮挡一张半透明的白纸再行拍摄。

### 3.修正构图

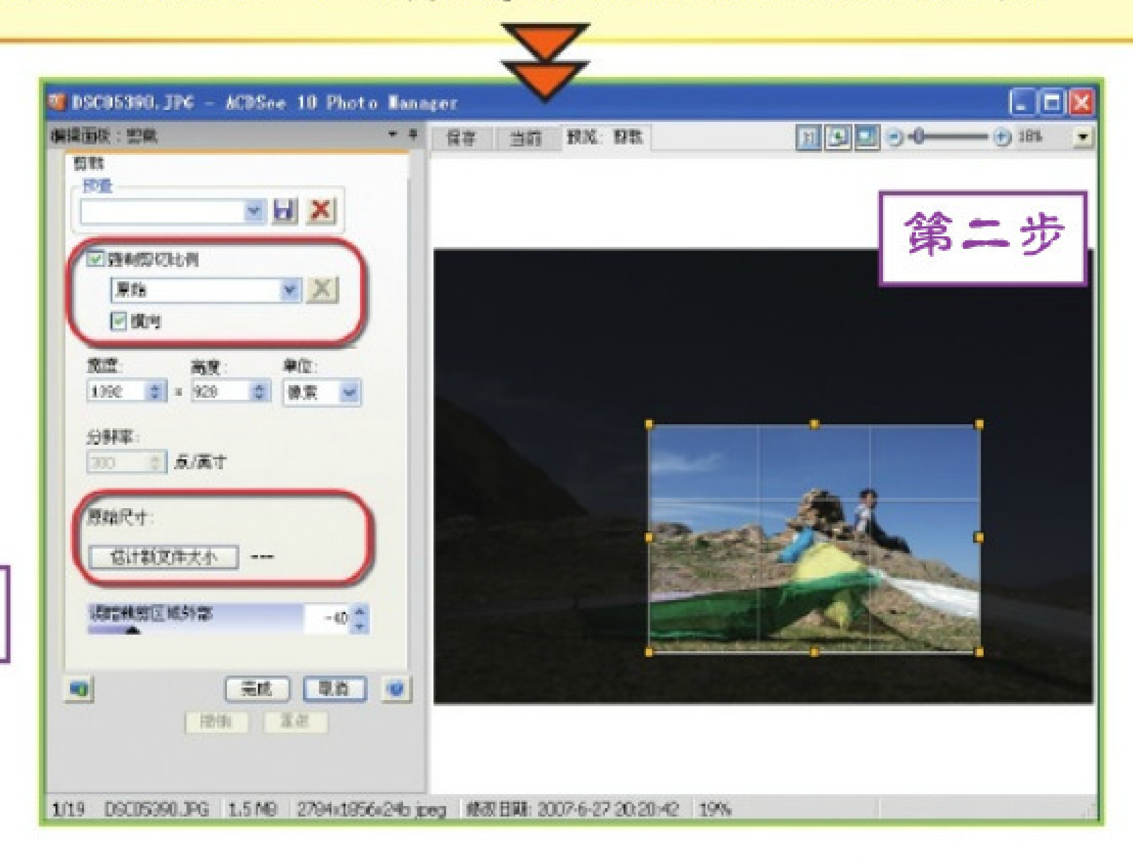
应当说这是一项非常基本的功能，只要是图片处理程序中都会附带，并且没有什么技术含量。不过笔者发现在ACDSee第10版中新出现了一种裁剪方式，有助于初级摄影爱好者裁取出相对美观的图片局部，特此介绍一下。

**ACDSee**
版本：10.0
大小：34MB
授权：共享
下载：http://www.onlinedown.net/soft/5961.htm




在ACDSee完整查看器中打开要裁剪的图片，可以看到这张照片作为风景照具有不错表现，但要想同时展现主体人物，则必须进行裁剪。

点击左侧工具栏上的裁剪按钮，将会看到裁剪画面出现的裁剪框是一个九宫格形状。拍摄时将主体放于九宫格中的4个交点上，往往会使得照片整体比例谐调，美观度增加，因此这里直接将九宫格的右上交点置于人物的头部。另，此处选择左上的“强制剪切比例”，将有助于调整裁剪范围时保持原图片比例；而点击下方的“估计新文件大小”，将有助于把握最后成品的文件尺寸。







确定范围后回车，即可完成裁切。图为最终效果。

**注意：** 并不是所有的图片都具有“九宫格”美观的性质，部分新闻题材及纯人物题材则需要人物占据画面的中央位置，因此请根据自己的实际情况选择该方法。

**拍摄注意：** 拍摄单个主体并附着背景表达时，有意识地施行“九宫格”原则，在许多情况下都可获得不错的构图。部分相机中自身就具有开启九宫格线的功能，新手不妨利用其学习初步的构图知识。

## 三、有分享才有快乐

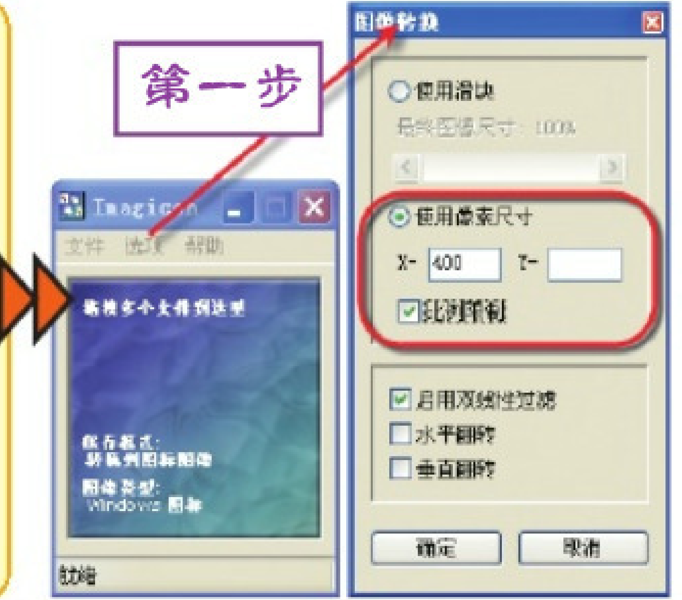
由于网络的介入，使得相片可分享的对象大为增加。但面向网络的分享很少会用原图进行，一般都需进行尺寸大小的调节。此外，如果要到论坛上发帖秀PP，之前给图片加上边框，并将拍摄时的一些参数以及自己的大名放置在图片上，都能获得不错的展现效果。

## 1.尺寸轻松调

如果经常与网友通过即时通讯软件分享照片，发照片之前调整图片大小将会是很频繁的操作，有时还需转换图片格式，因此利用软件来节省该操作所需时间很有必要。以下介绍笔者常使用的Imagicon软件。

**Imagicon**
版本：2.4
大小：823kB
授权：免费
下载：http://www.onlinedown.net/soft/61190.htm

使用软件打开要处理的图片，在图片左上方可看到有一条红色杂物在拍照时不慎被摄入（红色箭头为笔者所加），现在我们用软件将其去除。




确定之后再调用菜单“选项”→“保存模式”，这里选择好保存格式（一般网络分享使用高等质量的JPG格式足矣）。注意这种应用情景下，应当另存图片而不是直接修改原图，因此请点击下方的“附加到保存的文件名”，之后输入你要添加到原文件名之后的文字（新文件名为“原文件名+你添加的文字”）。







两步设定之后万事大吉。以后要给朋友分享照片时，直接在浏览器中找到该图片，然后把它拖动到Imagicon窗口，很快相同文件夹下即会生成修改后的图片。

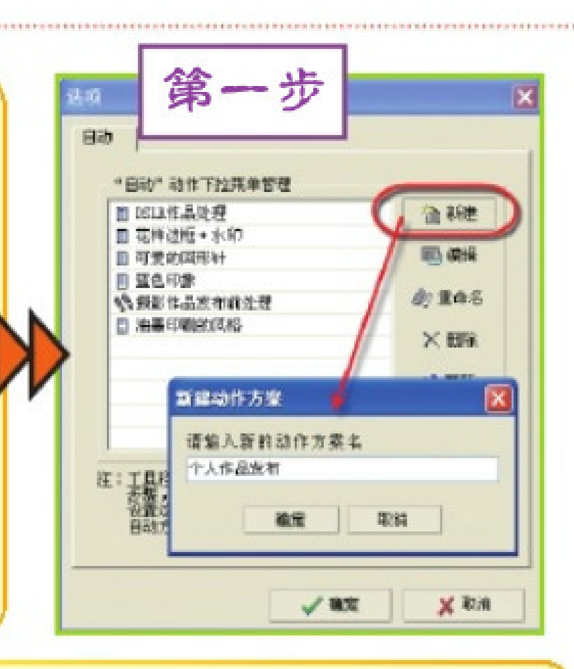
**注意：** 在软件中也可通过菜单“选项”→“保存目录”另行选择保存路径，选择直接放到桌面上也是另一个快捷的方法。

**其他软件提示：** 免费软件“VSO Image Resizer”（http://www.onlinedown.net/soft/47480.htm）支持直接在浏览器中使用右键菜单对图片大小进行调节，并可添加水印，是另一个不错的选择。

## 2.发帖前图片处理

与上面提到的修改文件尺寸一样，加框、添加个人标识等工作也属于重复性劳动。此外，为保证每次发图片的风格相同，选择一款好用的软件非常有必要。这里强烈推荐“光影魔术手”的“自动”调整功能。该功能可预先建立一个处理流程，在流程中任意包含软件所提供的所有处理功能。也就是说，你可在一个流程中既包含前面提到的曝光、反转片效果，也可加入边框、拍摄参数与个人签名等。以下将讲解整个自动流程的制作过程，其中将重点讲解边框等的制作。

在软件界面中点击工具栏上的“自动”→“自动动作菜单设置”，在打开的选项对话框中点击“新建”按钮并输入自动流程的名字。



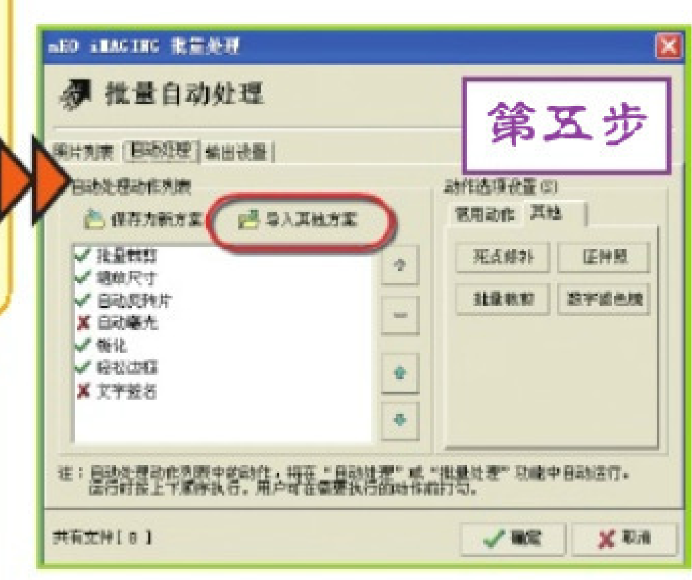



“确定”后将打开方案设置界面。使用中间的4个动作按钮（加、减、上移、下移）可对流程中的动作进行控制，例如“+”号按钮可将软件中的任意功能加入。软件初始就已加入4个基础动作。要说明的是，这些动作中有的因比较复杂需进一步设置，这时点击右侧“动作选项设置”下的相应按钮，即可设置其具体参数；有的动作不必额外设置（例如自动曝光），则不会在“动作选项设置”中出现相应按钮。这里我们主要对“轻松边框”进行设置。由于该动作已加入，只需点击右侧“轻松边框”进入具体设置。

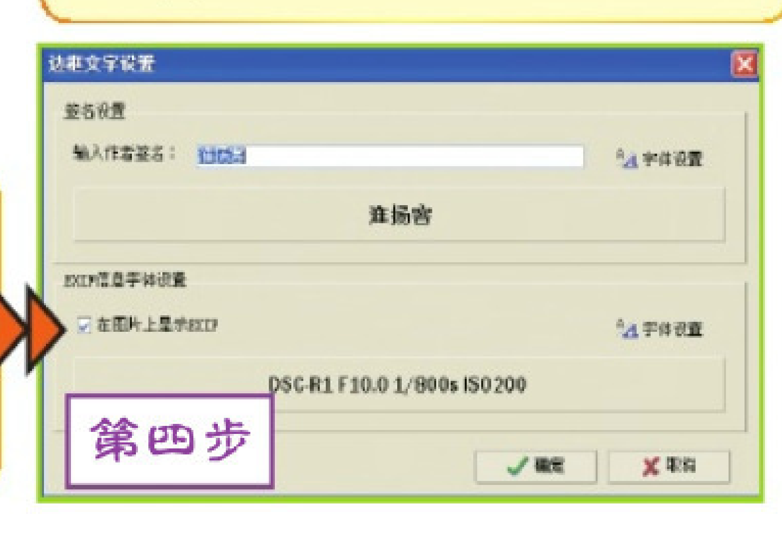
在“轻松边框”设置对话框中选择需要的边框样式，并点击左下的“边框文字设定”。




一路“确定”后回到软件主界面。打开要处理的图片，点击工具栏“自动”→“个人作品发布”（这个名字是刚才自定义的），软件即可自动处理，最后图片已调整大小并且加上了边框及签名。




在弹出的对话框中设置你要显示的签名和Exif拍摄参数。这里需要说明的是，“字体设置”中只有字形会对结果产生影响，而大小无影响。



这样的流程还可用于批处理多张图片。具体使用时只需点击菜单“文件”→“批处理”，在打开的对话框中加入待处理图片，然后在“自动处理”标签页上选择“导入其它方案”以使用自己设定的方案，之后“确定”即可完成任务。




**注意：** 部分软件在处理完图片后不会保存原始Exif信息，因此要显示该信息时请直接用原始相片处理。另外，光影魔术手具有边框设计功能，不满意预设模式的用户可自行设计独特风格的边框。

**其他软件提示：** Turbo Photo（http://www.stepok.com/chs/tp.htm）拥有一些特色的边框风格，并可通过自行设计与下载进一步增加可选数量。此外，该软件也是一个全面的傻瓜型数码相片后期处理软件，本文没有具体提及，但强烈推荐没有使用过的用户尝试一下。

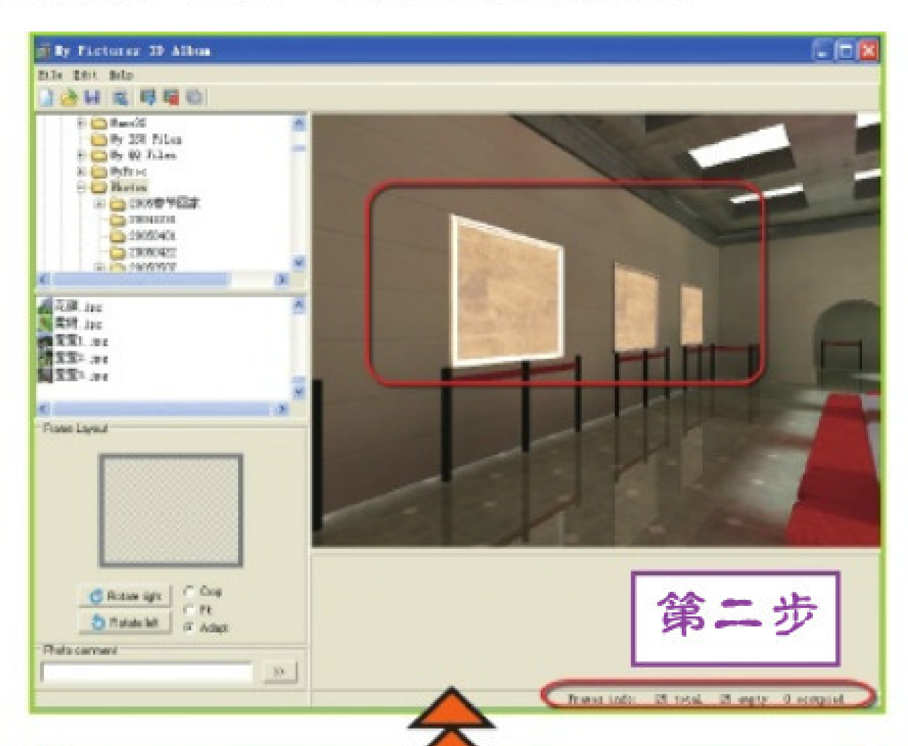
## 3.快速制作自己的相册

电子相册类的软件已有很多，对于该类软件而言，首要的是最终制作效果。以下将介绍两款特别的相册制作软件，其最终效果与通常的相册类软件大不相同，希望能给你的电子相册带来新意。其中My Pictures 3D Album可将你的相片“悬挂”在3D的画廊建筑内，而观看者则可完全以3D真实模拟的状态“走”进3D画廊，“驻足”欣赏浏览你的一幅幅相片；Flash Slideshow Maker Professional则是一款Flash相册软件，其制作效果完全脱离以“翻页”为主的传统形态。

**My Pictures 3D Album**
版本：0.96
大小：17.7MB
授权：免费
下载：http://www.mypictures3d.com/downloads.html




打开软件后，点击菜单“File”→“New”新建相册，将弹出对话框让你选择3D画廊（Gallery）。软件默认提供3种画廊，更多的可在官方网站下载（地址同上）并安装。这里选择内置的“Showroom”（陈列室）为例。

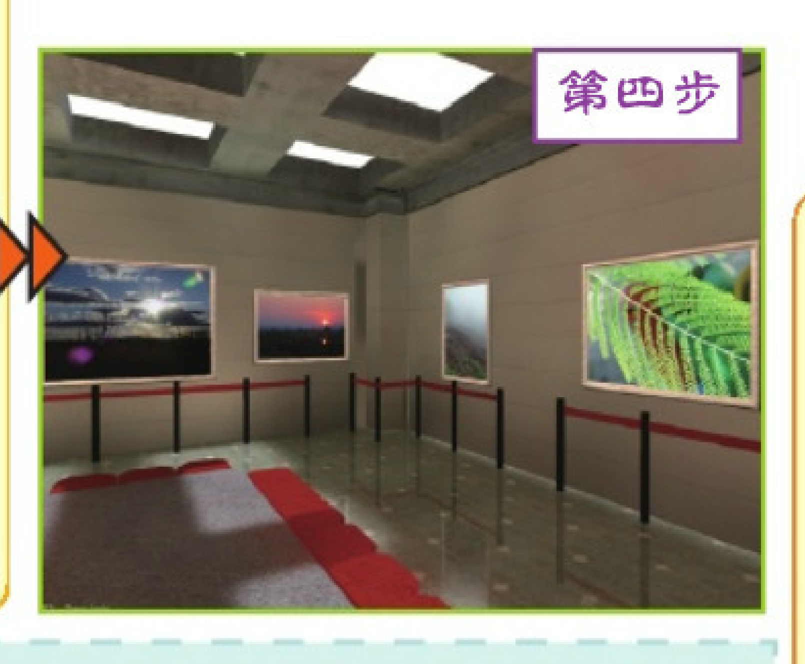



软件会打开虚拟的3D画廊，在画廊上拖拽鼠标可进行3D浏览。墙壁上悬挂的展板即为你要放置相片的空位，每一个画廊中可“展出”的相片显然是有限的，这个数字显示在主界面的右下角。例如“25 total 24 empty 1 occupied”表示“共25块展板，24块留空，1块已占用”。



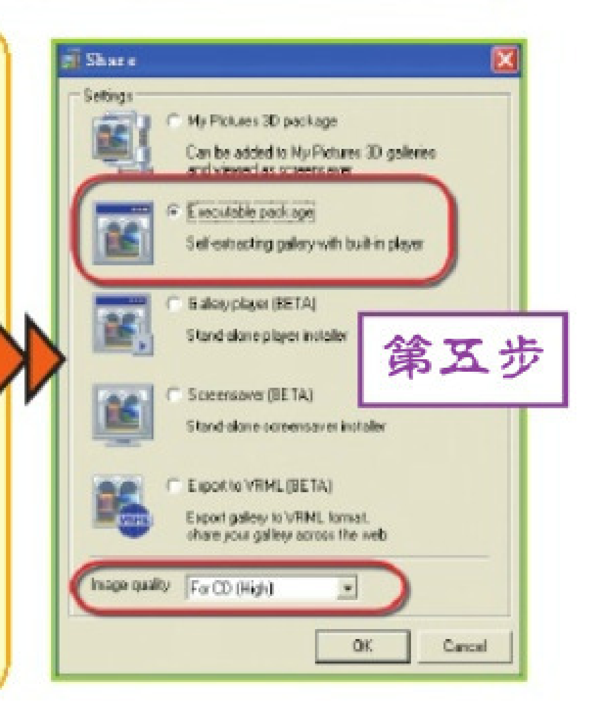

首先在画廊中找到要“张贴”相片的画板，再从左侧文件浏览器中找到等待张贴的相片，将其拖拽到画廊的展板上，即可完成张贴。在左下角的图片预览处，你可对相片添加注释或进行旋转。当相片与展板长宽比例不一致时，你还可设定Crop（剪裁相片）、Fit（缩放相片）、Adapt（缩放展板）。在展板上右击，右键菜单中的“Clear Frame”可“下架”已张贴上去的相片。

所有相片“张贴”完毕后，即可点击菜单“File”→“Preview”预览。预览默认为自动“参观”画廊，按F1键可切换为自主参观模式；此时左上会显示操作快捷键，按F3隐藏该信息；鼠标操作为左键前进，右键后退，滚轮放缩；面对“展品”按回车键将全屏显示该相片——这些操作快捷键在最后的成品中是完全一样的。



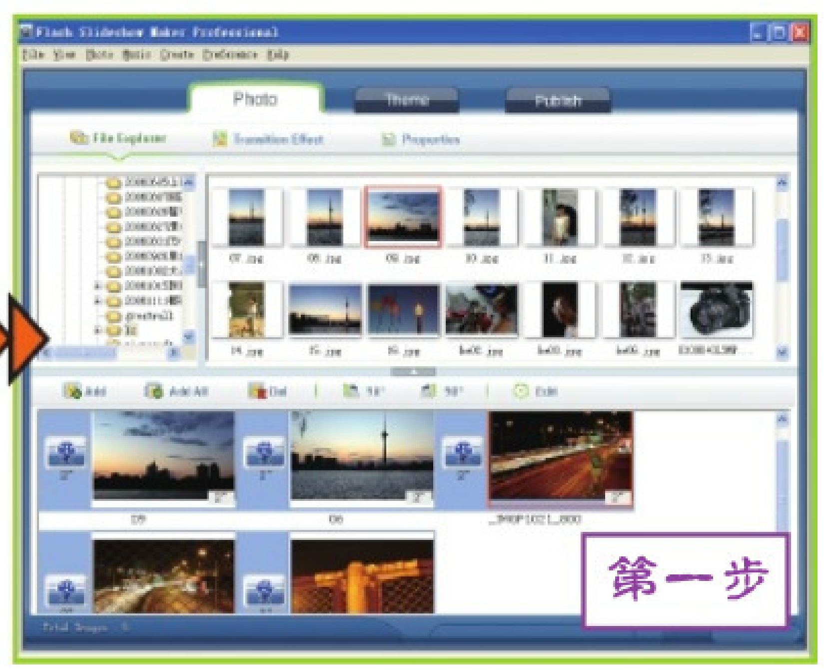

**注意：** 该软件默认安装会将3D画廊设置为屏幕保护程序（安装时也可取消），最后打包时也可生成独立的屏幕保护安装程序（Screensaver）。

预览满意后即可按Esc键退出并打包相册。点击菜单“File”→“Share”，软件弹出对话框让你选择相册格式。这里通常选择第二项“Executable Package”生成EXE文件；最下方的“Image quality”用于设定相册中的图片质量，正常情况下最好选择最高质量“For CD(High)”。




**Flash Slideshow Maker Professional**
版本：4.56
授权：共享
大小：11.51MB
下载：http://www.onlinedown.net/soft/57174.htm

打开软件后跳过向导界面，直接来到添加相片界面。这里只需在上方找到需添加的相片，双击即可将其加入相册。加入相册的相片将显示在主界面下方。


第一步

点击已添加相片之间的蓝白色图标，选择一种喜欢的转场（Transition）效果。两张相片之间转场需多长时间、转场之后相片应停留多久，都可在这里设置。


第二步


第三步

点击主界面上方的“Theme”标签进入主题设置，在右上“Category（分类）”下可选择多种主题。这些主题有许多具体参数，可点击下方的“Customize Properties（自定义属性）”进行修改。笔者建议，如果你不喜欢图片只出现一部分的效果，可将属性列表中的“Ken Burns Effect”效果设为“False”。


第四步

最后一步点击界面上方“Publish”标签生成相册，一般选择第一项“只生成Flash文件”。软件会在指定路径生成一个文件夹，其中包括了播放Flash文件的一整套HTML网页。如果你只需Flash文件，那么从中找到扩展名为“SWF”的文件即可。

**注意：**若觉得生成作品的图片质量过低，可通过菜单“Preference”→“Option”打开设置对话框，将“JPEG Quality”数值调高。另外，该软件为共享发布，但未注册的话只会在相册的最后加上一页自己的宣传展示。

**其他软件提示：**ACDSee自第6版后加入的“创建幻灯片”功能常被大家忽视，现在的10.0版本还同时支持生成PDF、PPT和HTML相册。如果有简单的相册制作需求不妨一试。

# 四、震撼效果信手拈来

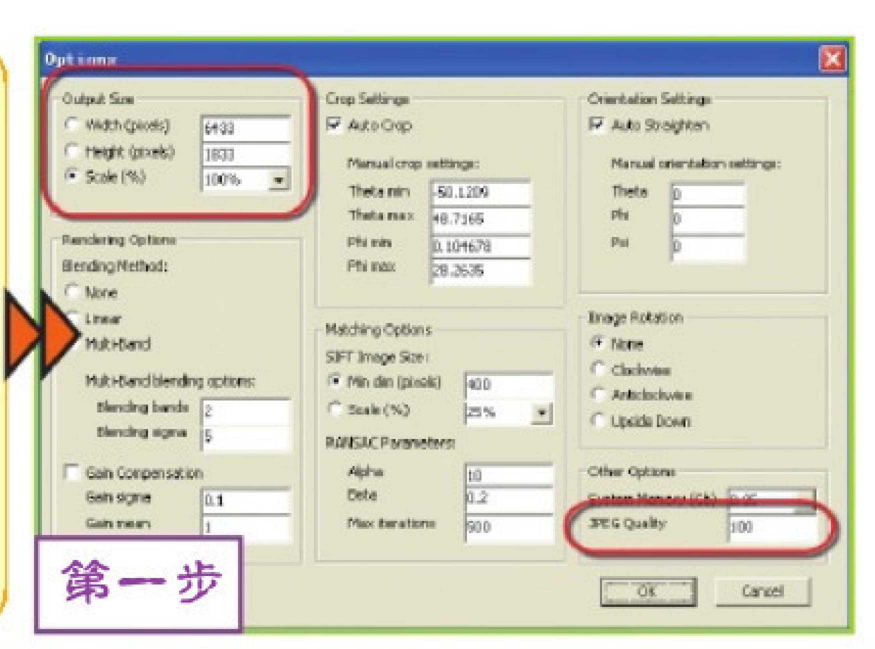
在最后一部分，让我们来插足一下据称只有“高手”才会涉及的“全景”与“高动态”制作。实际上完全不必担心自己的水平，只要你在拍摄时有所准备，那么只需在后期简单动动鼠标，就会得到令人兴奋的相片！

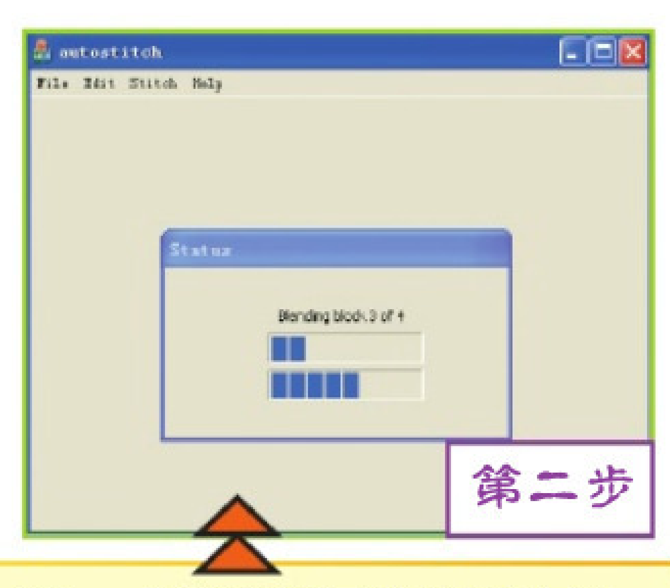
## 1.让视野无极限——全景拼图

所谓“全景”，即分别拍摄主体的各个部分（一般按水平或垂直顺序），再到电脑上拼接成整张图片。由于像素够多，可视范围够宽，此类全景作品在气势上的魅力令人难挡。这方面的专业软件较多，但笔者经多次操作并对比效果后，却推荐大家使用一款免费的小软件AutoStitch。虽然该软件在功能上尚存在一些不完善之处，且最后拼成的图片稍有桶形失真，但其对边缘的检测实有独到之处。笔者多次发现，用其他软件不能正确拼接的图片都可被其完美拼合。

**AutoStitch**
版本：2.187
大小：1.03MB
授权：免费
下载：http://www.newhua.com/soft/44152.htm

软件默认的图片质量不太让人满意，为方便将来进一步处理，请打开软件后首先点击菜单“Edit”→“Option”进入选项设置。先把“Output Size（输出尺寸）”选定为“Scale（缩放率）”，并设置其值为“100%”，之后再将右下角的“JPEG Quality（JPEG图片质量）”也设定为“100”。注意软件没有保存配置的功能，因此每次开启软件时都要记得重新设定这些选项。


第一步

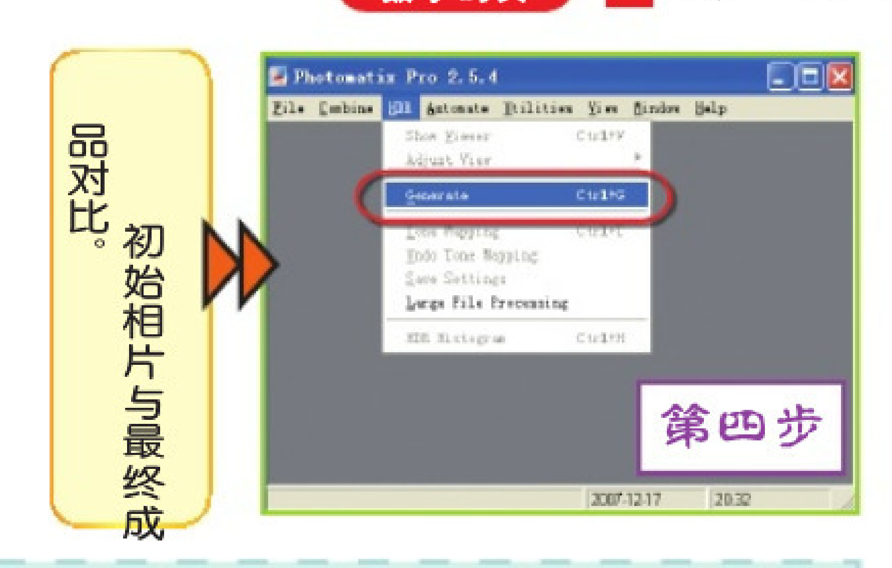

第二步

软件界面及操作极为简洁，具体使用时只要使用菜单“File”→“Open”选定所有想拼合的图片，软件即开始拼合并生成最后成品。不过由于对中文字符的支持不够好，使用前首先需将待拼接相片的文件名全改为英文/数字字符，且必须是类似于“FileName12、FileName13、FileName14……”这样的顺序数字序列；同时，在放置相片的文件夹路径中也不可包含中文，否则软件不能正确识别图片。

完成拼接后AutoStitch会在源图片的同文件夹下生成一个名为“pano.jpg”的最终效果文件，并自动打开该文件。最终图片周围的黑边并没有被剪裁，用户需自行使用其他作图软件裁切。




初始相片与最终成品对比。




**其他软件提示：** 部分数码相机厂商如佳能、尼康等都有自己的全景照合成软件，在面对自己生产的相机所拍摄出的相片时，软件自然会有一些特别的处理手段。因此，如果随相机已附赠软件，用户不妨优先尝试使用。

**拍摄注意：** 首先要注意相邻相片之间都应保留一部分重叠区，以备软件识别；其次要注意拼接出的图片最后都会被裁切，因此上下左右均要留出足够空间；保证所有待拼接相片的拍摄参数一致性至关重要，因此拍摄开始后不能随意变动焦距，并且最好从头到尾采用参数一致的手动档（M）曝光。三脚架的使用并非必要，但其水平转动的功能可为后期拼接做更好的准备。

## 2.还原绚丽光影

**Photomatix Pro**
版本：2.5.4
大小：3.88MB
授权：共享
下载：http://www.onlinedown.net/soft/36128.htm

众所周知，相机对明暗差距的表达（宽容度）远不如人眼，因此经常在光线反差大的相片上，能看到暗部细节，亮部细节就丢失，反之亦然。鉴于此原因，绝大多数相机都提供了“包围曝光”的功能，即以不同的曝光补偿值（EV）对主体拍摄多张相片，以备用户选择。现在如果将多张包围曝光的相片进行某种方式的“叠加”，让亮、暗部细节同时展现在一张图片上，我们便称进行了“高动态（HDR）”制作。高动态处理后的图片除了保留很多细节之外，还经常会出现一些“奇妙”的视觉效果，令人着迷。目前HDR制作的公认好软件是Photomatix，以下我们就简单介绍一下如何使用该软件。




进入主界面后，点击菜单“Generate”。

在弹出的对话框中点击“Browse”找到包围曝光相片。本例使用3张相片，分别为过曝、正常曝光、欠曝。




接下来在弹出的对话框中均接受软件的缺省设置，直至生成信息图。在这张图上移动鼠标，可在旁边出现的小窗口中看到鼠标所在区域的更多信息。无需在此过多停留，继续点击菜单“HDR”→“Tone Mapping”。




这时软件会自动生成HDR图片。如果对效果不满意，请调节左侧的诸多参数。限于篇幅这里不再详述各项参数的意义，请大家自行研究调节。但一般来讲，对于软件缺省（Default）的设置，将“Strenth”增加以提高对比度，同时降低“Color Satuation（色彩饱和度）”可获得较好效果。每次保存图片后，参数设置将会被保留，并于下次操作时自动应用。




满意后点“OK”退回主界面，将图片另存。这里展示的是原图中正常曝光的图片、与最终生成HDR图片的对比。

**注意：** 其实HDR也可对单张相片进行处理，方法是先用Photoshop等软件调节图片为过曝及欠曝，分别另存两张图片，之后再用Photomatix进行处理。HDR有时会带来震撼的视觉效果，但有时也会让图片变得非常“假”，请慎重使用。

**其他软件提示：** “光影魔术手”中提供了简单的HDR图片制作功能，但处理效果倾向于更为自然，有兴趣的朋友可以一试。

**拍摄注意：** 进行包围曝光拍摄时最好用三脚架固定相机，以免最后成品中出现虚影。使用单反相机的朋友，也可直接用Raw格式拍摄一张相片，之后用相关软件分离出不同曝光的3张图片，再用Photomatix处理。

**编者按：**临近春节，IT、数码市场迎来新的销售高潮。这一阶段，学生用户升级、组装电脑的比较多，而时尚的数码产品则成为情侣间互赠礼物的首选。对上班工作的朋友来说，这段时间假期较多，有时间去卖场购物。**从本期开始，"攒机周边动态"的合作伙伴改为IT168网站。**

# 市场与动态

IT168.com
www.it168.com

## 处理器

近期三大件市场以降价为主，CPU市场高端方面竞争激烈，在AMD新推出全新4核心羿龙9500和9600后，Intel将其高端4核酷睿Q6600处理器降至1965元。另外，AMD低端产品Athlon64 X2 4000+已跌至432元，是组建入门级双核心平台的首选；Intel低端处理器价格有起伏，热门的酷睿赛扬420散装跌至215元新低，两款高频赛扬D处理器（356和360）出现小幅涨价，目前价格是298元和300元。

## 数码相机

近期数码相机市场也非常热闹，高端产品方面，尼康推出的D3、D300已于2007年12月底上市，单机价格分别为38 000元和13 500元。由于D3的货源很少，价格可能还会上涨。卡片相机还是以降价为主，颇受关注的索尼T200跌至2300元左右，是春节送礼的好选择。



尼康D3

## 笔记本电脑

近期最受关注的要算华硕Eee PC的正式发售。单从配置上看，这款2999元的Eee PC没有多少吸引人的亮点，不过其定位不是传统笔记本市场，而是面向教育市场或者已有的电脑用户。随着春节的来临，对于准备这个时候购买实用电子产品赠送朋友的用户来说，Eee PC也是很好的选择。


华硕 Eee PC

## 手机

最近是手机销售旺季，前段时间上市的诺基亚N81、摩托罗拉V8、多普达S1等机型颇受关注。摩托罗拉Q8的上市吸引了不少高端商务用户，目前其价格仅3000元出头。摩托罗拉能不能靠这几款机型上演绝地反击，让我们拭目以待。


摩托罗拉Q8

**中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 手机 | 诺基亚 | N73/N95/5700/N72/N81/6120c/N76/6300/5300/N93i | 2690/5560/2390/1990/3880/1750/3650/1580/1380/4880 |
| | 摩托罗拉 | V8(2GB)/E6/K1/V8/E2/Q8 | 3600/2180/1650/3090/1280/3180 |
| | 三星 | U608/E848/G608/D908/i718/E258/E878/U308/D528/E898/W579 | 2650/2320/3980/2290/3380/1290/1099/2980/1590/1530/5400 |
| | 索尼爱立信 | W958C/S500C/P1c/M608C/W810C/W580C/W830C/K790C/K818C | 2190/2200/4660/2390/1900/2460/1990/2100/2780 |
| | 多普达 | S1/D600/P800/C730/C858/E806C/D802 | 3500/2500/4500/2500/4700/4980/3600 |
| 数码相机 | 索尼 | T200/T2/T70/H9/W55/W80/H7/W200/S700/α700 | 2410/2300/2040/2780/1300/1480/2315/2130/950/8600(单机) |
| | 佳能 | IXUS 860 IS/EOS 400D/IXUS 70/EOS 40D/A720 IS/IXUS 75/S5 IS/IXUS 950 IS/G9/IXUS 960 IS/A650 IS/A570 IS | 2760/4320(单机)/1670/8150(单机)/1980/1980/3180/2570/3880/2970/2650/1530 |
| | 尼康 | D80/D40x/P5100/S510/S51/D40/S200/D200/P50/D300/D3/S700 | 7900(套机)/4700(单机)/2750/1990/1850/3750(套机)/1260/10900(单机)/1970/13500(单机)/38000(单机)/2730 |
| | 松下 | FZ18GK/FX100GK/FX30GK/LX2GK/FZ50GK/TZ3GK/FX33GK/FX55GK/TZ2GK/FX12GK/LS75GK/FZ8GK/FX50GK | 3400/2750/1700/3600/4900/2990/2100/2350/2000/1480/1050/2800/2100 |
| | 富士 | S9600/S8000fd/S5800/Z10fd/F50 fd/S5700/Z5fd/F480/F40 fd/A900/Z100fd | 3400/2950/1920/1150/2100/1990/1320/1300/1590/990/1780 |
| | 理光 | R7/GX100/R6/R5/GRDIGITAL/GR DIGITAL Ⅱ/R4 | 2400/3530/2100/1600/3530/4300/1450 |
| | 奥林巴斯 | FE-280/SP-560/E-510/E-410/E-3/FE-290/SP-550/μ-820/μ-830 | 1450/3250/4600(单机)/3980(单机)/1630/3150/1720/2310 |
| | 卡西欧 | EX-Z75/EX-V7/EX-Z1050/EX-S880/EX-Z1200/EX-S770/EX-Z1080 | 1199/1680/1710/1820/2780/1770/1980 |
| 笔记本电脑 | 联想 | 天逸F41(GT5250-P)/F31(AT5250-Pi)/F50(AT5300-P) | 6900/8300/7000 |
| | 惠普Compaq | Presario V3608TX(GX897PA)/(GQ349AA) | 6499/4999 |
| | DELL | Vostro 1400/XPS M1330 | 6500/12 000 |
| | Acer | 4710ZG(3A0512Ci)/TravelMate 4520(401G16Mi) | 5400/6000 |
| | 华硕 | X50Q231VL-DR/F5Q231RL-DR | 4500/4999 |
| | SONY | VGN-CR23/VGN-FZ25/VGN-NR12H | 8500/8500/6500 |
| CPU | Intel | PD 960散/E2140散/盒/E2160散/盒/E2180散/盒/E4400散/盒/E6400散/盒/Q6600散/盒/QX9650盒 | 950/399/475/495/550/550/630/780/880/1260/1340/1950/2020/9500 |
| | AMD | 闪龙3400+散/盒/3500+散/盒/A64 单核3000+散/盒/3800+散/盒/A64 X2 4000+散/盒 65nm/4400+散/盒 65nm/5000+散/盒/6400+盒/黑盒/Phenom X4 9500盒 | 240/305/245/300/235/295/350/410/390/440/490/565/710/745/1550/1550/1988 |
| 内存 | 现代 | DDR2 667 512MB/1GB | 65/120 |
| | 金士顿 | DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB | 145/370/199 |
| | 宇瞻 | DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB | 145/370/185/430 |
| | 威刚 | 万紫千红DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/红色威龙1GB/2GB/DDR2 800 1GB | 140/360/179/185/450/215 |

## 内存

内存方面，近期DDR2已跌至谷底。DDR2 667 1GB容量的Hynix颗粒散条一度跌至120元，金士顿、威刚等主流品牌的DDR2 667 1GB价格徘徊在140元左右，最近是购买内存的最佳时机。而更高频率的DDR2 800内存价格下调幅度更大，PQI（劲永）1GB DDR2 800已跌至157元。高频率内存性价比更高，2GB大容量内存的价格也同样下调不少，金士顿2GB DDR2 667已经跌至340元。对于喜欢玩大型游戏的朋友来说，现在选购高频大容量内存是最佳入手时机。

## 显卡

显卡方面近期AMD推出了RADEON HD 3850，上市价1499元。随后东翎将这款显卡降价到1299元，给GeForce 8600 GT产品带来很大压力。据悉，近期NVIDIA针对8600 GT的价格调整就会出台，加上不久前发布的8800 GT，这方面动向值得准备购买千元以上游戏显卡的用户关注。



东翎 RADEON HD 3850

## 主板

主板方面最近变化不大，高端还是以Intel P35、AMD 790FX芯片组产品为主，近期没有太大变化。低端的MCP 73系列芯片组主板风头正盛，最低价整合板已跌至399元，大有取代i945G主板的趋势。由于MCP73的影响，大品牌i945GC主板的价格也一路走低，如微星945GCM5-F仅399元，最近装机的家庭用户可以关注。

微星945GCM5-F

## 液晶显示器

进入2007年12月后，市场传来好消息，12月份液晶面板价格全面下调，所以液晶显示器也纷纷降价。而12月份正是贺岁片集中和观众见面的日子，所以22英寸以上的大屏液晶显示器是消费者关注的重点。市场上22英寸、24英寸液晶显示器有不少性价比非常高的产品，如三星245B、长城V247珍藏版等都在3000元左右，是组建低成本高清家庭影院的首选。



长城V247

## 个人音频播放器

寒假和春节对个人音频播放器来说将是难得的销售旺季，随着手持设备的功能越来越强，近期各厂商开始走简单、精品的路线，Mplayer、iPod shuffle 3都是其中做得比较成功的。EverGreen公司最近推出的一款橡果外形的MP3就是属于这类功能简单的产品，值得关注。



EverGreen橡果MP3

**中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）**

| 类别 | 品牌 | 型号 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 个人音频播放器 | 苹果iPod | nano 3(4GB)/(8GB)/classic 80GB/iTouch 8GB/16GB/shuffle 3(1GB) | 1300/1700/2150/2530/3300/690 |
| | iRIVER | Mplayer/T60 1GB/2GB/4GB/S10 1GB/clix 2GB/4GB | 680/540/650/850/860/1330/1580 |
| | iAUDIO | 7 4GB/8GB/U3 1GB/2GB/X5L 20GB/30GB | 1250/1699/880/1050/2030/2320 |
| | 三星 | U3 1GB/2GB/T10 2GB/4GB/P2 2GB/4GB | 460/590/800/1150/1280/1580 |
| | 魅族 | Music Card 1GB/2GB/4GB/8GB/Mini Player SP 2GB/4GB/8GB | 399/480/599/899/550/699/999 |
| 硬盘 | 希捷 | 酷鱼7200.9 80GB盒/酷鱼7200.9 160GB盒/酷鱼7200.10 80GB SATA盒/酷鱼7200.10 320GB SATA盒 | 395/440/395/770 |
| | 西部数据（3年质保） | 800JB/1600JB/3200JB/1600JS/3200JS/3200KS | 370/420/660/410/615/640 |
| | 日立 | 盒装3年保 台机SATA 80GB/320GB/1TB | 340/650/2280 |
| | 日立 | 笔记本 SATA 120GB(5400转)/160GB(5400转) | 499/600 |
| | 三星 | 笔记本 IDE(5400转)60G/80GB/120GB | 370/445/555 |
| 主板 | 华硕 | M2A-VM/P5K SE/P5B/M2N/P5K/P5GC-MX/M2N-X/P5KC/M2N-MX SE/玩家国度Blitz Formula | 580/990/860/640/1290/560/580/1630/440/2660 |
| | 微星 | P35 Neo2/P35 Platinum/945GCM5 V2/K9N Neo V3/P35 Neo/K9N6SGM-V/K9N Neo V2 | 990/1399/420/680/820/399/570 |
| | 技嘉 | M68SM-S2(rev 1.0)/945GCMX-S2(rev.6.6)/P35-DS3L(rev.2.0)/P35-S3(rev.1.0)/X38-DQ6/P31-DS3L(rev.1.0) | 590/490/1050/850/2050/740 |
| | 富士康 | A690GM2MA-8KRS2H/A690VM2MA-RS2H/Mars/45CM-S/A690GM2MA-8EKRS2H/C51XEM2AA-8EKRS2H/520A/45CM | 468/450/1690/420/700/1400/495/490 |
| | 七彩虹 | C.P35 X5 Ver2.0/C.A69T/C.945GC智能网吧版Ver2.2 | 690/399/399 |
| | 昂达 | N68PV/A69T/N61S/魔戒P965 | 499/495/410/695 |
| | 精英 | P35T-A(V1.0)/P4M890T-M(V2.0) | 840/390 |
| | Intel | DP35DP | 1030 |
| | 捷波 | 悍马HA01-GT | 580 |
| | 升技 | LG-95C/AN52/IL9 Pro | 395/495/490 |
| 显卡 | 蓝宝石 | HD 2600 Pro海外版(256M)/RADEON X1950 GT黄金版/HD 2600 Pro白金版(256M)/HD 2600 XT黄金版 II 代(256M) | 688/795/695/800 |
| | 七彩虹 | 镭风2600XT-GD3 CF白金版H10/逸彩8400GS-GD2冰封骑士-0DB H25/逸彩8600GT-GD3 CF黄金版F14 | 790/390/785 |
| | 影驰 | 8600 GTS魔影/8800GT/8500GT HDMI/8500GTE魔影 | 1099/1999/685/595 |
| | 迪兰恒进 | 镭姬杀手HD 2600 Pro极限版/镭姬杀手HD 2400 Pro豪华版 | 699/399 |
| | 昂达 | 8500GT DDR3 A2/8600GT/8500GT/8400GE超值版 | 540/780/570/350 |
| | 华硕 | EN8800GT/G/HTDP/EN7600 GS SILENT/HTD/EN7300 TC512/TD | 2200/630/390 |
| | XFX(讯景) | 火星版GF8600GT/黑金版GF8600GT/小牛版GF8500GT | 1099/990/690 |
| | 丽台 | PX8600 GT TDH/PX8800 GTX TDH | 990/4950 |
| | 盈通 | G8600GT游戏高手2代/G7300GT-128GD3 | 990/400 |
| 显示器 | 三星 | 931BW/226BW/940BW/940BW+/2232GW+ | 1800/2480/1750/1750/309 |
| | 长城 | L223/Z96/Z221/V247 | 2090/1580/1990/2990 |
| | AOC | 210V/L196A31/912Sw/L195w/416V | 1990/2190/1488/1490/3380 |
| | LG | L194WT/L226WTQ/M228WA/L196WTQ | 1699/2499/3150/1890 |
| | 飞利浦 | 190CW7/190SW8/220WS8 | 1680/1840/2480 |
| | 优派 | VA2216W/VG1921wm/VX2255wmb/VA1926w/VX2235wm | 2090/1720/2750/1750/2480 |
| | Acer | AL1916WAs | 1590 |
| | 明基 | G900WA/FP202W | 1590/1699 |

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2007年12月25日。

## 硬盘

硬盘经历了前段时间的上涨之后，近期价格开始趋于平稳，并有部分产品价格下调。主流容量硬盘的价格都跌到近期较低的水平，像希捷的串口250GB已跌至495元，迈拓主流串口160GB已跌至380元。西部数据硬盘最近也有多款产品价格小幅度下调，我们熟悉的3200JS和3200KS的价格分别为610元和620元，而1600JS的价格则是375元，都比较值得购买。



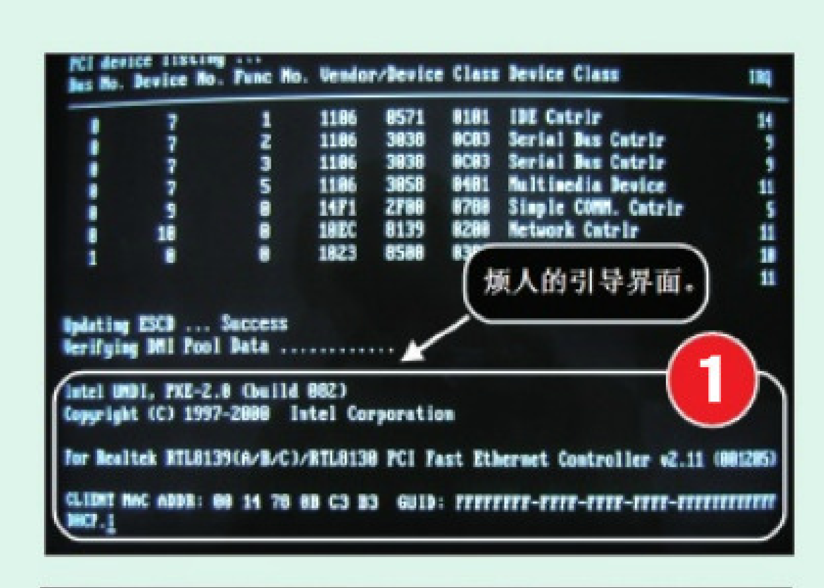

**编者按：**新年新气象，栏目再征稿。各位亲爱的读者朋友们，小编我正式宣布，本栏目的投稿信箱是Say@popsoft.com.cn。各位有什么软件、硬件、网络等各方面的心得体会，就赶快投过来吧。

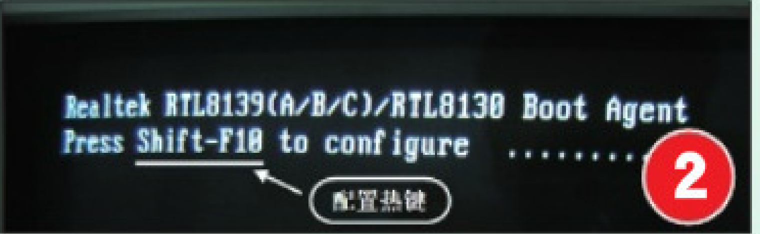
**本期推荐文章**



# 禁用网卡的引导功能

■安徽 屠志成

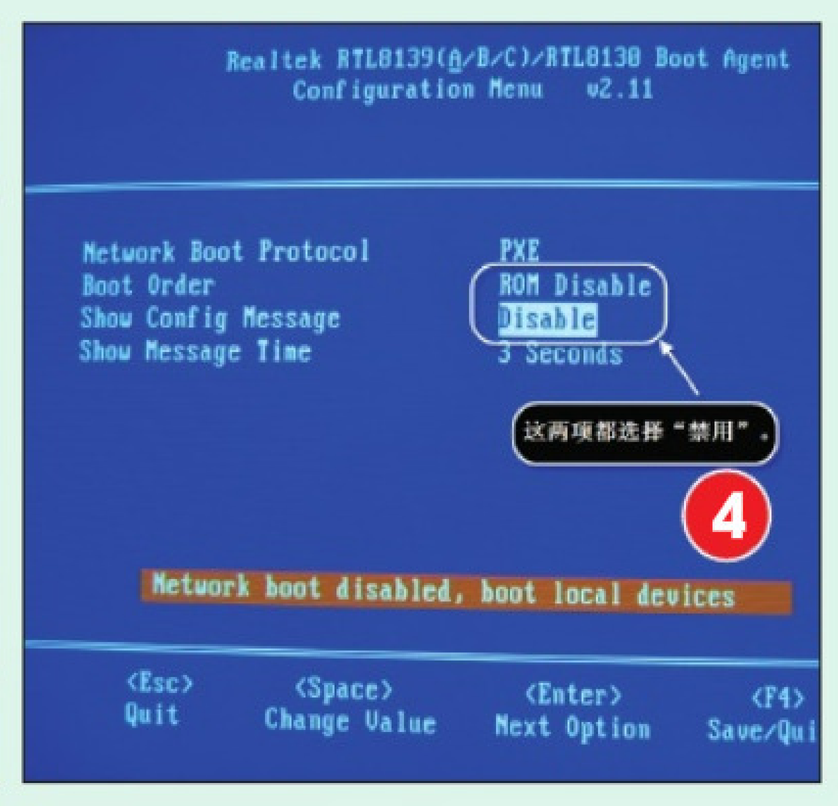



一朋友的主板上集成的网卡坏了之后，买了块Realtek RTL8139系列芯片的网卡。装上后就为一件事烦恼，就是机器自检后，屏幕上老出现几行英文提示（**如图1**），得等大半天才能消失。换了几块还是如此，电脑城的技术员也说不上是怎么回事。无奈之下让我给看看，能不能帮他解此烦恼。

据笔者所知，有些网卡具有网络引导的功能，只是以前没太在意过，但至少可以推知如果不需要这个功能的时候，应该能够关闭它。笔者想到对硬件进行配置时常常是使用热键的，而热键在电脑启动时一定会有所提示。反复重启电脑，发现自检后在屏幕左上角有一个画面总是一闪而过无法看清。于是再次重启电脑，在自检将要结束时按下“Pause Break”（暂停/中断）键，终于捕捉到了这个画面（**如图2**），看到了它果然是对网卡进行配置的热键（Shift+F10）提示。按下其他任意键，再快速按下Shift+F10组合键，进入了网卡的配置界面（**如图3**）。




经过摸索发现，把“Boot Order”（开机次序）设为“ROM Disable”（禁用ROM）时，开机时就不会出现网卡的引导画面。把“Show Config Message”（显示配置信息）设为“Disable”时，提示配置热键的画面也不再出现（**如图4**），电脑自检后直接进入系统启动画面。

**小提示：**

1.在没有禁用网卡的引导功能情况下，如果想快速进入系统，可以在引导画面出现的时候，按一下“Esc”键，这样网卡的引导步骤就会跳过去了。

2.在配置时，选择不同的配置条目可用“Enter”(回车）键和上下光标键，改变每个条目的参数按“Space”键，保存并退出配置按“F4”键。P

# 让大内存不再“空虚”

■河南 花的神明

现在的内存价格可谓平易近人，越来越多的用户为自己的电脑配置了大容量内存。安装1GB甚至几个GB内存已经变得很普通，大容量内存可以让Windows运行得更加流畅。但是，你使用的软件都是安装在硬盘上的，软件的启动和数据的处理都必须紧紧依靠硬盘。硬盘的速度和内存的速度相差很大，这就制约了系统性能的发挥。如何发挥大容量内存的优势呢？使用“虚拟快碟”创建的内存虚拟盘，可以让你的程序运行如飞。而且对于笔记本电脑来说，内存虚拟磁盘技术对于延长其电池使用时间也十分有利，因为它可减少访问硬盘这个“耗电大户”的次数。虚拟快碟下载地址为http://www.farstone.us/download/vhd/VHD-2-Pro.exe。

## 一、创建内存虚拟盘

首先需要在内存中创建虚拟磁盘。在虚拟快碟的主窗口（**如图1**）





中点击“创建虚拟快碟”链接，在弹出窗口（**如图2**）的“文件系统”列表中选择该虚拟盘的分区格式，包括FAT、FAT32、NTFS等，默认选择的是NTFS格式。在“盘符”列表中自动列出了所有可用的盘符，你可根据需要进行选择。在“虚拟快碟大小”栏中输入该盘的容量，虚拟快碟可自动计算当前可用内存的大小，并在该栏的右侧显示出来。默认设置为60MB，你可根据实际情况进行设置。之后点击“下一步”按钮，完成虚拟盘的创建操作。

## 二、使用内存虚拟盘

打开资源管理器，在其中就可看到对应的虚拟盘盘符了。当然，在初始状态下该盘的内容是空的，你可以如同使用其他磁盘一样，在该盘中进行安装软件、复制文件等操作。你会发现在该虚拟盘中安装的软件启动速度极快，而且运行速度也很快。这是因为程序的启动、数据的读取全部在内存中完成。

实际上，内存虚拟盘除了可以加速程序的启动和运行速度外，还有很多用途。例如你可以将浏览器临时文件存放在虚拟盘中，当浏览完毕后执行虚拟盘卸载操作，或者干脆重新启动，即可让上网痕迹信息消失得无影无踪。具体操作方法很简单，在“Internet 属性”窗口中的“常规”面板中点击“设置”按钮，在弹出的窗口中点击“移动文件夹”按钮，再选择当前的内存虚拟盘即可。

## 三、保存内存虚拟盘

在电脑重新启动后，内存中的数据会全部消失。那如何保护你创建的虚拟磁盘呢？方法很简单。在虚拟快碟主窗口中点击“保存虚拟快碟”按钮，在弹出窗口的“路径”栏中点击“浏览”按钮，选择快碟镜像文件的保存路径和文件名，在“说明”栏中输入描述信息，之后点击“下一步”按钮，虚拟快碟即可将该虚拟盘中的内容完整地保存在指定的镜像文件（后缀为.IMG）中。然后点击“移除虚拟快碟”按钮，即可将当前内存中的虚拟磁盘彻底删除掉。

应该指出，在当前系统中只能同时创建和打开单个内存虚拟盘。当移除了当前的虚拟盘后，则可点击“创建虚拟快碟”按钮，来创建新的不同格式、不同盘符、不同容量的虚拟盘了，你可在其中执行各种操作。之后可以点击“保存虚拟快碟”按钮，将其保存为指定的镜像文件。这样，你就可以拥有任意多个内存虚拟盘的镜像文件。当需要使用对应的虚拟盘时，首先点击“移除虚拟快碟”按钮，将当前的虚拟盘删除。之后点击“加载虚拟快碟镜像文件”按钮，在弹出的窗口中选中对应的镜像文件；点击“下一步”按钮，即可自动加载该镜像文件，并按照预设规格在内存中创建与之完全对应的虚拟盘。按照上述方法，你便可灵活地切换所需的内存虚拟盘了。

## 四、设置虚拟快碟

为了及时地保护当前虚拟盘中的数据，可以让虚拟快碟自动为其制作镜像文件。点击“设置”按钮，在设置窗口（**如图3**）中勾选“自动加载最近使用的镜像文件”项，表示当虚



拟快碟启动后，可以自动加载最近使用的镜像文件，将其还原成虚拟盘。

勾选“在重新启动或关机时保存镜像”项，表示即使你忘了保存当前虚拟盘内容，虚拟快碟也可检测并拦截关机或者重启动作，同时自动完成镜像文件的制作，之后再执行关机或者重启动作。还有其它一些保存设置，看字面即可理解，各位可自行试试。P

# 用好QQ版IE工具栏

■湖北 尹飞

在Google、Yahoo、微软、新浪、百度等厂商相继推出各自的工具栏产品后，腾讯也不甘落后地推出了其自有的Internet Explorer工具栏产品——QQ工具栏。

我们可以到其官方主页下载最新版本的QQ工具栏（http://toolbar.soso.com/），下载安装后就会提示我们登录（**如下页图1**）。点击工具栏最右侧的登录图标，输入QQ号码和密码登录后，图标就会自动变为注销图标。如果需要注销的话，再点击一下就可以了；如果QQ正在本机上处于登录状态的话，工具栏就会自动登录与之相同的账号。QQ工具栏有以下的主要功能。



## 1.QQ记事本

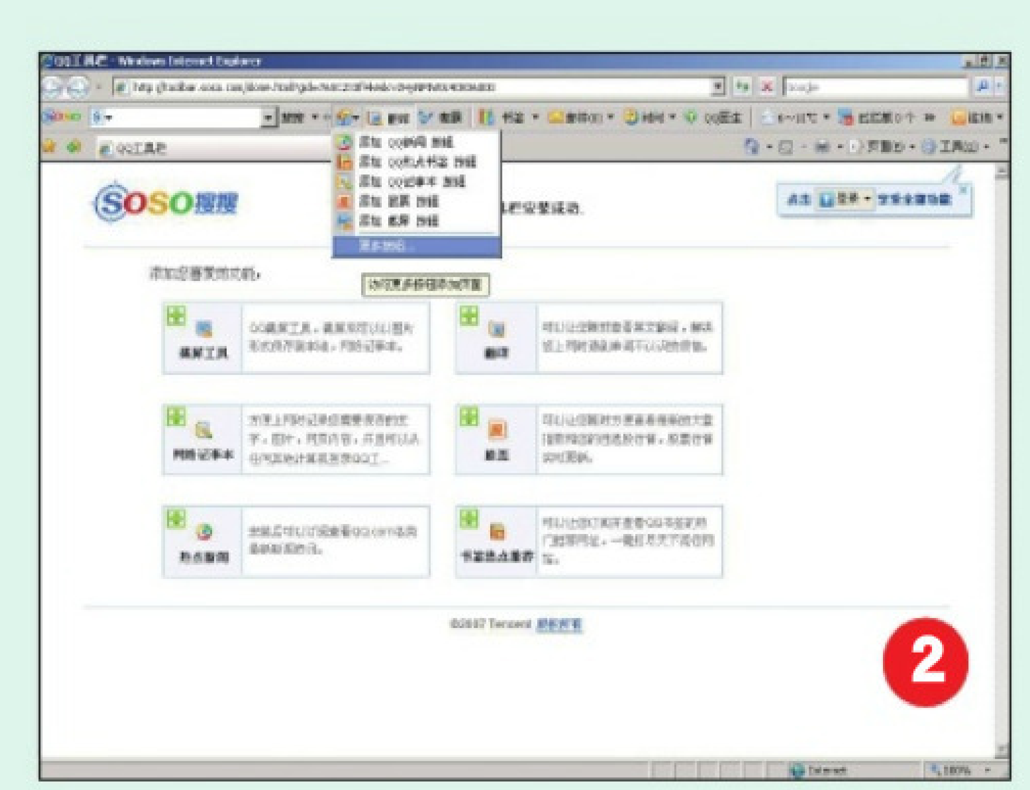
QQ记事本是个免费的电子便签，点击记事本下拉菜单可以新建或管理记事本，可以复制网页等内容到记事本及查看最近的记事内容，而且在安装有QQ工具栏的任意一台计算机上，都可以登录我们的账号后进行管理、编辑或查看。

## 2.QQMail（QQ邮箱）

当我们登录QQ工具栏后，工具栏会自动检测QQMail。如果有新邮件，则会在工具栏上显示新邮件的数量。我们可以点击下拉菜单查看新邮件的标题等内容，也可以点击“收件箱”在浏览器中打开QQMail页面，还可以点击“写邮件”来通过QQMail写邮件。

## 3.QQ书签

QQ书签是一个免费的网络收藏夹。在浏览到喜爱的网页时，可以点击QQ工具栏上“书签”按钮将该网址收藏到书签中。点击“书签”按钮的下拉菜单，可以看到我们所收藏的网址列表。通过“书签”按钮下拉菜单，还可以进入QQ书签管理页面编辑我们所收藏的书签，也可以将IE收藏夹的内容导入到QQ书签中。对于QQ书签里面的收藏，我们也可以通过浏览器访问QQ书签的主页（http://shuqian.qq.com)进行查看和管理。



## 4.问问

问问（http://wenwen.soso.com)是腾讯推出的一项类似于“百度知道”的服务。当我们在“问问”提问有人回答后，QQ工具栏以数字显示有多少问题被回答了。通过点击“问问”按钮的下拉菜单，还可以看到被回答问题的标题。通过“问问”按钮下拉菜单，我们还可以直接打开“我的提问”“我的回答”“我的收藏”“擅长领域”等页面。

## 5.QQ医生

QQ医生是腾讯免费提供的一款查杀盗号木马病毒的绿色软件。通过点击QQ工具栏上“QQ医生”按钮就可以启动QQ医生程序，检测电脑系统的安全状况。如果电脑未安装QQ医生，第一次点击该按钮则会打开QQ医生下载页面，引导我们下载安装。



## 6.天气功能

天气功能可以显示我们所在地区当天和第二天的天气情况。按钮上显示天气形势、气温区间，点击下拉可查看详细天气信息。点击“设置”可以设定不同地区，查看天气情况。

QQ工具栏中的弹出广告拦截、翻译、截图等功能，和其它的工具栏功能类似，差别不大，就不作过多介绍了。

QQ工具栏的部分功能需要登录后才能使用，登录后相关功能才会被激活。当我们处于未登录状态时，点击“邮件”“书签”“问问”等按钮，会提示我们登录。

值得一提的是，腾讯与国内的三大杀毒软件厂商合作，推出了3种带有杀毒功能的工具栏以满足我们不同的使用偏好。我们可以根据自己的爱好下载毒霸版QQ工具栏（下载地址为http://toolbar.soso.com/download/QQToolbarInstallerForJinshan.exe）、瑞星版QQ工具栏（下载地址为http://toolbar.soso.com/download/QQToolbarInstallerForRuixing.exe）或是江民版QQ工具栏（下载地址为http://toolbar.soso.com/download/QQToolbarInstallerForJiangmin.exe）。



我们可以通过点击按钮库下拉菜单添加我们所需要的按钮，也可以点击“更多按钮……”（**如图2**）或者点击设置下拉菜单中的“更多按钮……”（**如图3**）进入QQ按钮页面（**如图4**）选择我们所需要的工具栏按钮。在设置下拉菜单中可看到QQ工具栏的所有功能列表，可以将功能按钮前的勾打上或者去掉来选择是否在工具栏上显示

该按钮并使用该功能。

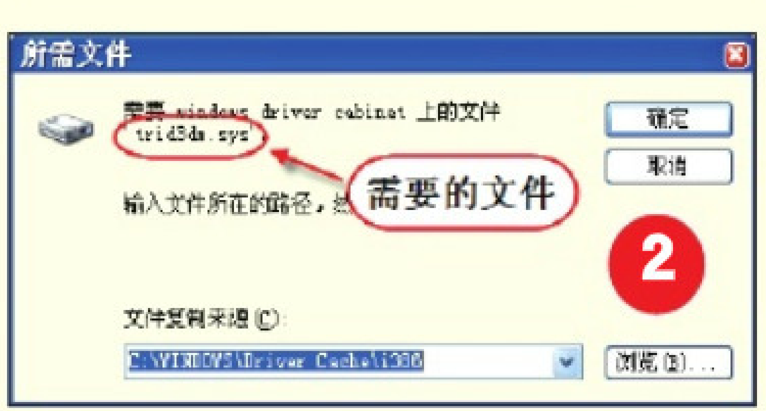
QQ工具栏也提供了与QQ安全相关的选项，在“设置”→“安全”中我们可以根据实际需要选择是否下次同步登录QQ账号、是否关闭所有浏览器时自动注销QQ登录，是否注销后立即闪出本地记录或是否在注销时显示确认窗口。点击“高级”后我们还可以选择在关闭浏览器的一段时间内不需要重新登录，时间可在5分钟到60分钟中选择，同时还可以选择是否关闭与QQ同步登录功能以及开启与QQ同步注销功能（**如上页图5**）。

腾讯每次推出的新功能都能借鉴其他厂商的经验并可以做出自己的特色，拥有QQ账号的朋友们不妨一试。

# 缺失驱动巧安装

■安徽 屠志成

笔者在给朋友安装系统时，为了省事，常常使用集成了大量驱动程序的Windows XP GHOST版光盘。安装中发现了一个有意思的现象，对于比较新的电脑，克隆之后重启，基本上不要过问，驱动程序就可以装好了；而对于比较老旧的机器，常常在安装显卡、声卡驱动等环节上卡壳。其特征是在“找到新硬件向导”里能显示硬件的品牌和型号（**如图1**），当选择“自动安装软件”后，就会弹出“需要windows driver cabinet上的文件‘××’”的提示（**如图2**）。不管是选择“确定”还是“取消”，驱动都无法继续安装。

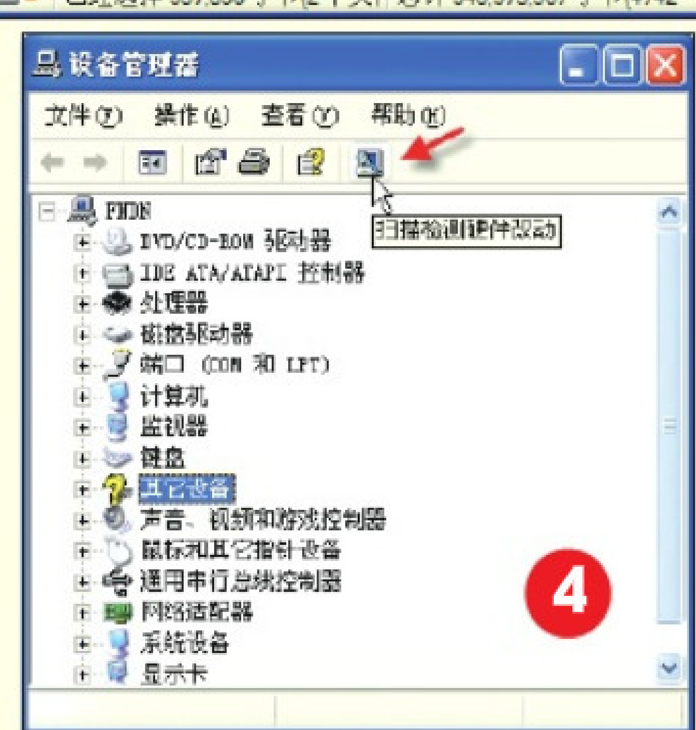



根据这两个对话框可以推知，Windows XP系统可以识别这个硬件，但缺少相应的驱动程序。究其原因，克隆版系统在集成许多新硬件驱动程序的同时，为了控制镜像体积，对安装光盘中原有的比较老旧的硬件驱动程序进行了删减。知道了原因，也就有了解决的办法。

对Windows XP安装稍有了解的人都会知道，Windows XP集成的驱动程序都在光盘的i386\DRIVER.CAB压缩包中，只要有一张Windows XP安装光盘就能搞定这些驱动的安装问题。

以非常古老的Trident显卡为例，当安装进行到需要trid3dm.sys文件时，记下文件名，单击“取消”；当提示需要trid3d.dll文件时，记下文件名，再单击“取消”，终止安装。然后用解压软件打开DRIVER.CAB，从里面找到这两个文件（**如图3**），保存到硬盘的某一文件夹中。打开设备管理器，单击“扫描检测硬件改动”按钮（**如图4**），再次打开“找到新硬件向导”。当提示需要trid3dm.sys文件时，单击“浏览”，选择保存驱动文件的文件夹，选中trid3dm.sys文件（**如图5**），确定后安装，trid3d.dll文件会自动在这个文件夹中找到，安装向导不再提示需要文件，驱动安装成功。







# 轻松提升集成声卡音质

■河南 冰玉

现在的主板上大都提供了集成声卡，这样就免去了安装独立声卡的繁琐。集成声卡虽然简单好用，可以满足一般情况下的音频处理需要，但如果你对电脑的音质要求较高的话，集成声卡就显得无能为力了。

其实对于音乐发烧友来说，无需去购买昂贵的独立声卡。使用SRS Audio Sandbox（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/55743.htm。）这款强悍的音频增强工具，就可让你充分挖掘集成声卡的潜力，从而大幅提高电脑音质水平。

SRS Audio Sandbox安装成功后，会在系统中生成名为“SRS Audio Sandbox”的虚拟声卡设备。在SRS Audio Sandbox主窗口（**如下页图1**）左上角点击“On/Off”按钮，可以激活或者关闭该软声卡。这里以使用《千千静听》为例，来说明SRS



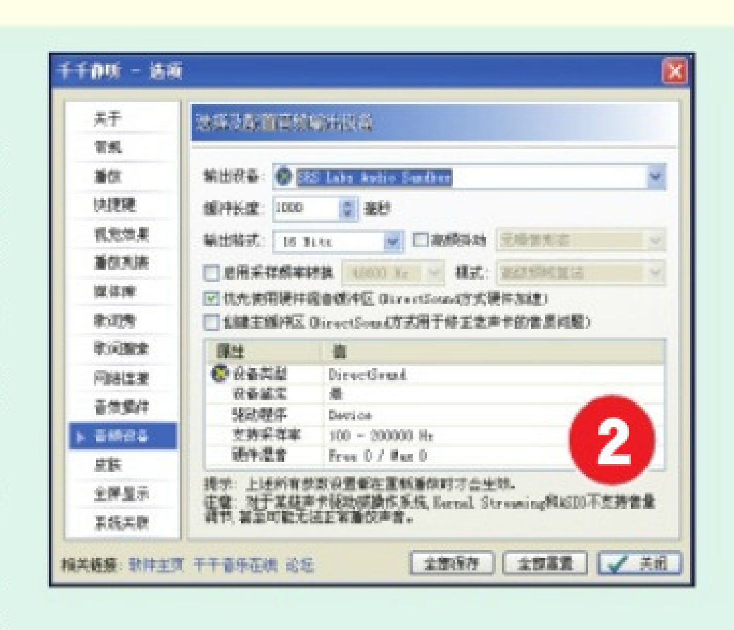
Audio Sandbox的用法。

在千千静听的配置窗口左侧点击“音频设备”项，在右侧窗口的“输出设备”列表（**如图2**）中选择“SRS Audio Sandbox”，即可让千千静听通过SRS Audio Sandbox虚拟声卡播放音乐。

在SRS Audio Sandbox主窗口的“Content”列表中可以选择所需的音效主题，程序预设了“Music”（音乐）、“Movie”（电影）、“Game”（游戏）、“Voice”（语音）等音效主题。这里以欣赏音乐为例，可以选择“Music”音效主题。在“Preset”列表中可以选择预设的音效方案，包括流行音乐、摇滚音乐、爵士音乐、乡村音乐、古典音乐等。选中自己喜欢的音效方案后，SRS Audio Sandbox可以自动调整虚拟声卡的相关音质参数，并将其设置为播放该类音乐的最佳效果状态。在“Speaker”列表中选择声道类型，如果你使用耳机的话，可以选择“Headphones”项，这样可以极大地增强耳机的效果，弥补低端耳机音质差的弱点。

对于笔记本电脑用户来说，如果你对其内置音箱的播放效果不满意的话，可以选择“Laptop Speakers”项，这样可以让笔记本电脑发出完美的音乐。如果你外接了5.1规格的音箱，可以选择“5.1 Surround”项，来充分发挥5.1音箱的“威力”。对于普通应用来说，选择“Stereo”项（立体声）即可。之后使用千千静听播放选定的音乐，你就可以聆听到不同凡响的音乐播放效果了。在SRS Audio Sandbox窗口左侧拖动滑块，可以调整电脑的音量。

为了体验SRS Audio Sandbox虚拟声卡的实际作用，可以在SRS Audio Sandbox主窗口左上角点击“On/Off”按钮，来比较激活SRS Audio Sandbox虚拟声卡前后音质的差别。从实际体验中可明显感觉到SRS Audio Sandbox对音质提升发挥的作用非同一般。



当然，当你在玩电脑游戏时，在SRS Audio Sandbox虚拟声卡主窗口的“Content”列表中选择“Game”项，在进入游戏配置菜单后，在音频设备栏目中选中SRS Audio Sandbox虚拟声卡，即可在游戏中体会到震撼的音质效果了。如果观看电影的话，在“Content”列表中选择“Movie”项，在视频播放软件的相应配置栏中选择SRS Audio Sandbox虚拟声卡即可。如果你觉得SRS Audio Sandbox主窗口太大的话，可以点击其标题栏上的“SMALLER”按钮，即可得到小型化的界面。




SRS Audio Sandbox预设的音效方案毕竟有限，你可以自由定制自己的音效方案。在SRS Audio Sandbox主窗口底部点击“Advanced Controls”按钮，在弹出的高级配置面板（**如图3**）中拖动对应的滑块，可以分别调整SRS 3D空间音域等级、SRS 3D中心音域等级、SRS TruBass音域等级、提升扬声器频率（150Hz）、SRS Focus音域等级、SRS Definition音域等级、限幅器音域等级等音频设置参数。为了保存你精心配置的音效，可以在“Preset”列表中选择“Save New”项，在弹出的窗口中输入新的音效配置名称，即可将其保存在“Preset”列表中。以后可以在“Preset”列表中直接选择该音效项目，即可快速改变音频播放效果。P

# 听听音乐，音乐听听

■重庆 傅饶

对于音乐播放器，相信大家用得比较多了。不过软件行业总是朝着更加人性化的方向发展，具有创意的新秀，总能让人眼前一亮。最近我使用的这款“音乐听听”，集在线播放、下载、管理、歌词自动配对等众多功能于一身，大家不妨一试。

## 一、初识音乐听听

音乐听听支持几乎所有常见的音频格式。目前最新版本号1.4.3，其官方安装版下载地址为http://www.tting.com.cn/download/Install_TTing.EXE。

启动程序之后进入其界面（**如图1**），和传统的播放器区别不大，自带了一款皮肤加5种色调。音乐被分为本地音乐和网络音乐两类进行管理。本地音乐也就是已存放于硬盘上的音乐文件，添加播放后会出现在“我的最爱”列表里面。网络音乐部分，目前分为热播专辑、华语推荐、新歌推荐、试听排行、欧美推荐、日韩推荐、舞曲推荐、影视推荐8个播放列表。每个播放列表下面平均超过200首歌曲的链接，而且发现每天都有更新。



## 二、使用音乐听听

音乐听听的强大是通过以下这些应用体现的。

1.音乐搜索。我们平时找歌，要么去百度MP3搜索，要么去各大音乐网站搜索。现在用音乐听听直接就可以实现了。它使用了多个音乐搜索引擎，从此找歌不用愁。在界面上的搜索栏可以输入你想搜索的歌曲、歌手或专辑名称，点击“搜索”按钮，这时在左边列表区域会看到弹出相关的搜索结果（**如图2**）。如果在音乐听听



的“保存搜索结果”选项没有勾选的话（**如图3**），这个搜索结果就只是临时的。下次启动软件，就找不到本次搜索



的历史记录了；以后想在搜索栏搜索之前的内容还得重新输入关键词，所以需要特别注意。

2.播放与下载。双击播放列表里面的歌曲就可以试听了，感觉和在音乐网站上试听差不多。只是由于应用了多资源超线程技术，等待的时间大大缩短，快的时候甚至一点即播。音乐听听拥有自主研发的全新音频引擎，自带10频音效均衡器，支持超重低音与高音增强，在音质方面得到了保障。

和我曾经使用过的一款具备下载歌曲功能的同类软件相比，音乐听听更具特色，它可以边听边下载。在安装音乐听听的过程中，就已提示在我的文档下面创建了名为音乐听听的文件夹，是用作存放下载的歌曲和歌词的。

在播放一首网络歌曲的同时，点击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“添加到”→“我的最爱”，接着再选择“下载”选项。这样该歌曲就会自动在后台下载了，这边欣赏完一首歌，那边已经下载完成了，过程是轻松愉快的。不过我最初下载完成的歌曲在上述路径竟然没找到，倒是在C盘的根目录下找到了音乐听听这个文件夹。估计这应该是一个Bug，好在还有解决的办法。如上图所示，默认的路径是对的，但是需要重新确认一次，也可以重新指定新的存放歌曲和歌词的文件夹。

3.歌词同步与上传。音乐听听具有完善的同步歌词功能，在播放歌曲的同时可以自动连接到音乐听听庞大的歌词库服务器，下载相匹配的歌词，并且有多首歌曲时自动关联最佳歌词。另外，



最新版增加了LRC歌词的上传功能（**如图4**）。如果在播放的歌曲中没有找到匹配歌词的话，可以自己制作或者把在其他地方找到的相应歌词上传到音乐听听的歌词库服务器上，以利己利人。

如果要说音乐听听除了那些小Bug之外，还有什么缺点的话，那就是令人诟病的皮肤了。皮肤采用了位图（BMP）的格式，没有经过压缩。一张就1.4MB，占用了整个播放器70%的体积。5个皮肤除了色调不同，几乎没有差别。希望能在将来的版本中有所改进。

# 病毒名称：梅勒斯变种JA（Trojan.DL.Win32.Mnless.ja）




**病毒类型：木马下载器**

**病毒危害级别：★★★**

**病毒发作现象及危害：**



该病毒通过U盘、移动硬盘等移动存储设备传播，运行后会自动从黑客指定的网站下载其它的病毒、木马并运行，给用户的计算机安全带来威胁。

手工删除：

**一、修复被病毒修改的注册表项**

1.点击“开始”菜单，选择“运行”，输入“regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System项，将右边窗格中的“DisableTaskMgr”项删除。

3.找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\NOHIDDEN一项，双击窗口右面的CheckedValue，将其值改为2。

4.同样，在注册表中找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\SHOWALL，将CheckedValue删除，并重新建立一个DWORD类型名为CheckedValue的值，将其改为1。

**二、清除内存中的病毒**

1.启动任务管理器，查看是否存在名为“reg.exe”“systvm.exe”和“IEXPLORE.EXE”的进程，若有则将这些进程结束。

2.如果“reg.exe”进程数量较多，可以点击“开始”→“运行”，输入“taskkill /f /im reg.exe”。

3.再次在任务管理器查看是否存在名为“reg.exe”“systvm.exe”和“IEXPLORE.EXE”的进程，若存在，则继续执行上面两步操作。

**三、删除病毒在注册表中的启动项目**

打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\MICROSOFT\WINDOWS\CURRENTVERSION\RUN，在右边的窗格中找到CRSSS项，将其删除。

**四、删除病毒文件**

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.打开“我的电脑”，在各硬盘分区上点击鼠标右键，选择“资源管理器”，将各盘根目录下的“AUToRUN.Inf”和“Sos.Exe”文件删除。

3.进入C:\windows\system32目录下，删除掉名为“reg.exe”“systvm.exe”及“AUToRUN.Inf”的文件。

4.重新启动计算机，查看上述被删文件是否还存在。若不存在则说明病毒已被清除干净。

**读者 李翔问：**我经常在电脑上用Word进行文字处理工作，用Word编辑文档时往往要用到它的“字数统计”功能。但感觉使用还不太方便，功能也比较弱。请问能否让Word的字数统计功能使用更方便、功能更强大？

**答：**在Word中用“工具”菜单的“字数统计”来统计文档字数，只是最基本的方法。Word还为我们提供了很多的高级设置，如定制按钮、指定快捷键、用“插入”“域”的功能、用“宏”的功能等，来实现个性化的字数统计功能。比如采用下面的方法，可以实现文章字数的动态统计：打开菜单“插入”→“域”，选择“类别”中的“文档信息”和“域名”中的“NumChars”，“确定”退出，则出现阿拉伯数字形式的统计字符数。如果你变动了文章的内容，需要再次统计字数时，只要选中刚才得到的阿拉伯数字，点击鼠标右键，单击“更新域”命令，系统会自动将新的统计结果呈现给你。还可以配合Word的“宏”来增强其字数统计功能。利用VBA功能更可打造Word高级字数统计功能，比如统计单个词语的出现次数，甚至用来分析一篇文章中各个单词的出现频度。具体这里就不详谈了，感兴趣的朋友可自行钻研。最后再提一下，我们没有必要每次都打开文档来统计字数，只需选中要统计字数的文档，右击鼠标，在快捷菜单中选“属性”，在弹出的属性对话框中点“摘要”→“高级”按钮即可。

**读者 柯美丽问：**看到你曾谈到QQ登录验证码是一种安全措施，那么当我需要输入登录验证码后，是否表示我的QQ已经不安全了？怎样才可以取消验证码呢？另外我在网吧上网时，为什么我和周围的人登录QQ都需要输入验证码？

**答：**在使用QQ时，如果需要输入登录验证码，的确说明QQ号码已经出现不安全状态或所在网络存在不安全因素。如果登录时提示上次登录不是在你经常登录的省份，并和你登录的实际情况不符，说明你的QQ密码已经被盗并被他人利用。应该采取的措施是：立即修改QQ密码，并使用QQ医生或者其他专业杀毒软件查杀木马。在修改了密码和升级密码保护方案后，正常使用一段时间没有再被非法利用的QQ号，就会自动恢复普通模式登录。

在网吧登录QQ时要求输入验证码，说明这个网吧网络不安全，有恶意用户正在做危及QQ用户利益的事情。你可以向该网吧管理员举报。一个局域网络被检测出不安全，在使用它登录QQ的所有用户都会被要求输入验证码，以区分正常用户和恶意用户。建议大家尽量不要在不安全的电脑及网络环境中登录QQ。

**读者 伍爱晖问：**最近我升级到Vista，在使用过程中经常出现UAC提示。我想问一下Windows Vista系统的UAC功能究竟有什么用？

**答：**与以前版本相比，Windows Vista操作系统中新增的UAC（用户账号控制）功能，是一个比较大的变化。所谓UAC（User Account Control）是微软为提高系统安全而在Windows Vista中引入的新技术。它要求所有用户的程序和任务必须在标准账号模式下运行，阻止未认证的程序安装，并阻止标准用户不当改变系统设置，可有效防止恶意软件获取特权，就算用户是以管理员账户登录也可以起到保护作用。

UAC主要用来解决用户以管理员身份登录的问题。由于有些系统功能或程序需要以管理员的身份操作，因此很多用户平时都会以管理员身份登录系统，这给系统安全带来了相当多的问题。UAC可以让用户以管理员身份登录，但是会以普通用户权限执行大部分操作。当用户试图执行一些需要较高权限的操作时，系统才会提升用户的操作权限。不过UAC在提高系统安全性的同时，也使用户的操作不可避免地变得繁琐，因此也引起了不小的争议。

**读者 Bugssi问：**我是个游戏爱好者，对系统稳定性有较高要求。最近打算配置一台电脑，请问如何根据主板在供电电路方面的设计来选择主板？比如如何查看主板是几相供电的？

**答：**判别主板的质量和做工的好坏，往往不能局限于用料、扩展性等，供电电路部分也是我们应关注的重点。从某种意义上说，主板供电部分往往是一块主板最重要的地方。这个部分设计得好坏，将直接影响到整块主板的性能。现在大多数中高端主板都采用了多相供电电路，与单相供电相比增加了Mosfet管和电感线圈的数量。因此要简单判断供电相数，只需数一下有几个输出阻抗电感线圈或几组Mosfet管就可以了。

另外大家在选择主板时除了考虑到供电的“相数”，主板元器件的用料同样很重要。在主板供电模块部分我们应关注的原器件包括：电容、Mosfet、电感和PWM控制芯片。如果多相供电部分的元器件用料较差的话，实际的效果也许还不如单相供电。多相供电必须搭配高品质的元器件才能稳定运行。

**读者 长安之星问：**现在市场上具备GPS导航功能的手机有很多，但价格都比较贵。我有一台老的S60智能手机西门子SX1，请问是否能利用其实现GPS导航功能？如果可以具体如何实现？

答：只要配置合适的软硬件，西门子SX1是可以实现GPS导航功能的。具体来说硬件上你需要配置一个蓝牙GPS接收器，现在市面上有很多相关产品，价格从300～1000多元不等，你可根据自己的实际情况进行选择。另外，由于导航地图占用的空间通常比较大，配一张大容量的存储卡也很有必要，SX1最大支持2GB的MMC卡。软件可以选择比较成熟的ROUT 66或凯立德S60 V1的导航软件，也可以选择能自己DIY地图的MapViewGPS等。

做好以上准备工作后，就可以利用SX1来进行GPS导航了。首先启动蓝牙接收器，并开启手机的蓝牙功能；然后将二者进行配对，进入SX1的蓝牙菜单寻找设备，输入配对密码（通常为“0000”）并捆绑即可。配对完成后，启动导航软件，再做一些简单的设置即可开始导航，整个过程还是很简单的。最后提醒大家注意一点，为了驾车者方便、安全地使用SX1来导航，建议配一套耳机转接器和FM发射器，然后在汽车音响上监听语音导航。毕竟SX1外放喇叭音量十分小，在嘈杂环境下很难听清楚语音提示。当然，更不要常盯着SX1的小屏幕，以免带来安全隐患，语音导航已经足够了。

客座专家 龚胜





## 头牌新闻

# 用时尚为科技上妆——明基发布Bling Bling市场新策略

■本刊记者 冰河

2007年12月16日晚，明基于北京时尚大厦（Trends Tower）举办“Bling Bling BenQ Party”，同时发布“Bling Bling”市场新策略，并向现场媒体记者和时尚界人士们展示了包括笔记本电脑、台式电脑、液晶显示器、数码相机、移动硬盘等全系列Bling-Tech新产品。

所谓“Bling Bling”是指以亮片、丝光锻、漆皮、水钻等作为服装、皮包、手机、数码相机等产品的点缀形式，近年来这种活泼大胆又极富个性和创造力的装扮方式受到欧美年轻人的欢迎。明基系统产品事业群总经理王朝瑛指出，BenQ敏锐把握时尚消费文化走向，大胆将Bling时尚潮与Tech高科技结合，打造一款款兼具品质与品味的数字精品，希望持续通过两元相容之美学设计与贴心关爱的人本科技，连接消费者的使用需求与个性主张，让产品不只是科技用品，更能成为时尚生活形态和个人品味的象征。



新加坡乐坛新星潘嘉丽为明基助威

为此明基设计师根据季节性的潮流变化，精心设计了“Bling Bling”主题风格，包括以冬日雪花与星空为设计理念的“晶之恋曲”“浪漫星满天”，展现城市夜晚流光溢彩的“爵士纽约”“浪漫巴黎”“流光香港”。据了解，今冬明基还将随各系列产品上市，附赠精心设计的彩晶水钻。BenQ数位时尚设计中心首席设计师林嘉泉、BenQ笔记本电脑事业部总经理黄仁宏以及台式电脑事业部总经理邓宗煌介绍，在标榜个性的“我时代”，既专注工作、又追求生活情趣的都市人，更渴望自我的表达并开始用DIY的方式打造自己的Style。作为生活的重要组成部分，此次亮相的BenQ数字产品，既各自拥有独特的设计主张，又都在外观上拥有大面积留白，以提供这些热衷时尚DIY的都市人更多自由发挥和创意的空间。

现场BenQ还邀请了新加坡乐坛新星潘嘉丽（Kelly Poon）与知名音乐人姚谦，和与会嘉宾一起分享了Bling时尚潮流与DIY扮靓心得。而对于这次发布的全系列Bling-Tech产品，Kelly、姚谦表示赞赏，认为“BenQ酷品彰显了Bling潮人积极自信的生活态度，传达了勇敢‘做自己’的时尚讯息。”本刊将于近期对明基Bling-Tech系列产品进行评测试用，感兴趣的读者请关注后续报道。P



## 软件圈

### 2007中国数字影像盛典落幕

由中国电子视象行业协会主办，以“视像中国，精彩生活”为主题的“2007中国数字影像盛典”于2007年12月18日下午在北京鸿坤国际大酒店隆重举行。信息产业部电子信息产品管理司广电处处长、中国电子视像行业协会秘书长白为民，中国电子视像行业协会常务副秘书长郝亚斌等相关领导出席了此次盛典并发表了重要讲话。“第三届中国数字摄像机全能大赛”与“第二届中国数字相机全能大赛”是中国电子视像行业协会全力打造的中国最权威、最具影响力的数字摄像机、数字相机的专业评测赛事与品牌。本次盛典的另一焦点即是由协会主办的“首届构建和谐社会，大学生先行数字艺术设计（公益）作品大赛”。在历时6个月的赛程中，17个省50多所影像动漫专业院校参与其中，征集作品5000多幅，最终有66幅作品脱颖而出获得了大奖。




### “英特尔杯”2007设计创新大赛落幕

2007年12月13日，经过半年多的角逐，由英特尔（中国）有限公司与复旦大学上海视觉艺术学院共同举办的“英特尔杯”2007设计创新大赛终于在上海落下帷幕，双方在复旦大学上海视觉艺术学院图文信息中心举行了隆重的颁奖典礼。来自全国5所著名大学的26件获奖作品代表分享了特等奖、创新奖、分类数字产品奖、特别奖、优秀奖5个奖项。英特尔公司销售与市场部副总裁兼渠道平台部总经理容博宁，英特尔移动事业部上海研发中心研发总监魏文博士，英特尔中国教育事务总监朱文利，复旦大学上海视觉艺术学院常务副校长梁晓庄，上海市工业设计协会会长葛志




才先生，复旦大学上海视觉艺术学院教务长、空间与工业设计学院院长张同，香港理工大学设计学院副院长林衍堂教授等共同出席颁奖典礼，并为获奖选手颁奖。

## 信产部发布25项通信行业标准

2007年12月18日，中国通信标准化协会对外宣布，信产部已经发布了25项推荐性通信行业标准，其中HSDPA技术成为关注重点。25项标准中，有20项是关于TD-SCDMA数字蜂窝移动通信网的HSDPA（高速下行分组接入）技术。其余则涉及点对点多媒体消息业务，TD-SCDMA/WCDMA数字蜂窝移动通信网呈现（Presence）业务、CDMA 2000数字蜂窝移动通信网广播多播业务（BCMCS）。而TD-SCDMA产业阵营的核心企业大唐电信集团日前声称，以其核心技术为主的LTE TDD融合方案已获3GPP通过。已经解决TD-SCDMA增强型（HSPA；3.5G）、长期演进（LTE；3.75G）的标准化工作，同时储备了大量有关4G标准的自主创新技术。此次大规模颁布TD-SCDMA网络的HSDPA标准，显示信息产业部在TD-SCDMA产业发展上准备扩展新思路。



# 硬件店

## 长城GWG-H801 GPS卫星导航仪上市




近期，中国长城计算机集团公司就面向逐渐升温的GPS市场，投放了一款全新的GWG-H801 GPS卫星导航仪。长城GWG-H801囊括全国2860个城市、所有地级市和县城地图，拥有420多万的数据点，真正的全国无缝连接路网地图引擎。它具备目标点的建议路线规划功能和插入中途点功能，在行驶过程中，使用者若临时要前往他处，可任意插入目标点，GPS导航仪即自动将中途列入，重新计算建议路线。此外，长城的GWG-H801还可以保存“轨迹图”，也就是参考别人走过的路，为自己的路径选择带来借鉴。以上GWG-H801所提供的地图不都含月租费和卫星使用费，成本降到最低。**市场参考价：2680元。**

## 多彩机箱荣获“国家免检产品”

日前，国家质检总局公布了2007年度获得“国家免检产品”及其生产企业名单，深圳市多彩实业有限公司生产的多彩机箱荣获“国家免检产品”荣誉称号。“产品质量国家免检”评定是根据国家质检总局《产品免于质量监督检查管理办法》相关规定，以及国家产业部的诸多条件来进行的。多彩科技作为DIY市场的龙头企业，在07年国家免检产品申报过程中，多彩机箱一路过关斩将，一举夺得电脑机箱“国家免检产品”殊荣。

## 北通闹鼠年送百万豪礼



2008年1月15日起至2月28日，北通为感谢广大消费者的支持，特开展100万礼品庆鼠年活动。据介绍，此次活动所涉及的PC产品包括北通瞬风168、北通战戟、北通天影，电玩产品包括PSP周边产品——北通PSP硅胶套、北通电池手柄、北通线控耳机等20款产品，力度之大尽显大品牌的风范，所有消费者到北通指定的销售商购买就可获得包括正版游戏、精美鼠标垫无线耳机等各种礼品。

## 买优派全系列显示器获纪念版财神鸟娃娃



近日，优派（ViewSonic）特别推出“财神鸟，贺新年”大型促销活动，凡购买优派任意一款显示器的消费者，均可获得一款身高40cm的优派纪念版财神鸟娃娃玩偶。新版财神鸟娃娃迎合了中国传统节日的习俗，扮相上红头、黄嘴、蓝颈、彩翅，采用高级环保绒布面料。本次促销活动涵盖了优派众多明星产品，从娱乐明星CASA“速锐”系列，到动感丽人“弗拉门戈”系列，再到新近上市的全球第一款2毫秒1680×1050高分辨率显示器VX1940w，以及超大尺寸（28英寸）的VX2835wm高清HDMI液晶显示器。

## 华硕推出13.3英寸轻薄笔记本Z37S



华硕近期推出一款搭配13.3英寸屏幕的轻薄商务笔记本电脑——Z37S，它在不到2kg的机身中搭载了新一代迅驰4代运算平台，配备Intel Core 2 Duo T7500双核处理器，最高可扩容至4GB内存，配备256MB独立显存的GeForce 8400M独立显卡，支持DirectX 10。Z37S配备了200万高像素摄像头，特别加入指纹识别模块和蓝牙2.0+EDR模块，内置八合一读卡器和802.11n无线网卡。**参考价格：Z37K75S-SL/10 988元，Z37K725S-SL/9988元。**

## 魅族第三届全国音乐校园行总决赛落幕


获奖选手合影

2007年12月16日，IT业界历时最长、直接参与人数超过50万人的校园音乐人才选拔活动“寻找断点 魅力随行”——魅族第三届全国音乐校园行全国总决赛于北京星光现场盛大举行。本次活动历经全国十大赛区，历时超过6个月。最终武汉赛区的11号帅男张翼以其一曲《如果这都不算爱》，以及出色的舞台表现，捧走“寻找断点 魅力随行——魅族第三届全国音乐校园行”总决赛的最高殊荣，12号王薇薇、5号吴昊分获亚军和季军。

## 爱国者推出Vcan电视服务

2007年12月18日，爱国者正式推出Vcan电视服务。这是针对便携式多媒体播放器视频资源所推出的一项创新型服务，突破传统移动终端“空心设备，没有内容，无法下载”三大瓶颈，利用CDDN、CMS技术及P2P技术，以爱国者F336个人多媒体播放器为载体，使视频资源更加方便快捷地转移到手持终端上。



# 网络帮

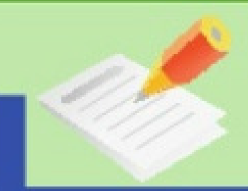
## 联想公益创投计划曝光



2007年12月18日，联想在京发布企业社会责任战略，同时宣布启动联想公益创投计划。联想集团高级副总裁、大中华区和俄罗斯区总裁陈绍鹏介绍，联想将通过不懈努力，力争超越客户、员工、股东、合作伙伴等价值链伙伴的期望。联想公益创投计划是联想企业社会责任战略的重要组成部分，是联想加大社会投入、引入创新公益机制的重要举措。联想致力于通过这个计划的实施，将联想的企业优势与公益组织充分分享，为有志于在中国公益领域创业的个人和机构提供关键的支持，促进中国公益事业发展，为构建和谐社会贡献力量。首批5个公益创投计划也宣布启动。这5个项目分别是，“多背一公斤”“山水生态伙伴自然保护中心”“中国村络工程办公室”“红丹丹教育文化交流中心”“南部县乡村发展协会”。

## 太平洋网络香港上市

2007年12月18日，国内专业互联网集团太平洋网络在香港联合交易所挂牌上市，从而成为2007年国内上市成功的最后一个互联网企业。但是相对阿里巴巴、完美时空等在海外上市的同行企业，太平洋网络上市首日的表现可谓低迷。当日开盘价3.3港元，与发行价持平，全日报收2.66港元，大跌19%。不过根据证券交易所公布的发售结果显示，太平洋网络共获散户11.2倍超额认购。太平洋网络董事长兼CEO林怀仁对此认购结果表示满意，他认为，3.3港元的发行价相对同行来讲“比较便宜”。



# 记者言

■本刊记者 冰河

## 博客猫腻



你有博客么？这年头几乎已经没人这么问了，而是问“你有几个博客”。虽然博客尚没有普及到楼下卖红薯老大爷都要搞个“红薯热呼呼”主题博客的地步，不过在我所接触的圈子里，没有博客的人几乎为零。MSNSpace、新浪、搜狐、腾讯空间、赛我小窝……虽然名字不一样、版面不一样，但几乎每个人都可以喜滋滋地对别人说“到我的地盘踩一脚吧”。

博客是什么？就是个自说自话的地方，这是我从一接触博客就认定的想法，所以我当时很喜欢这种新兴的表达空间。就像当初首次采访中国博客教父方兴东所表达的那样，“你终于可以不用担心你的文字会被断章取义，被掐头去尾，被不许说这说那。总之只要不违法，没人能让你住嘴。这是你的地盘，你做主。”这种互联网自由主义精神的光芒，那个时候的确感染了很多人，包括我。

可惜很快就连说这话的人都不相信这种充满古典浪漫主义的自由精神了。再采访方兴东的时候，面对“如何盈利”的问题，他始终环顾左右而言他，即使在他号称畅所欲言的博客上，也见不到他对此问题的明确阐述。而他其他的文章，也没有了早期的简洁犀利，变得平和中正。有人说是成熟，也有人说是颓废了。不过作为一个采写多年的记者，我很能理解他。所谓自由，不是在于什么地盘有什么规矩的限制，而是来自于周遭利益对人思想的限制。既然上了商业化这条大船，那么有些不能碰的注定是不能碰。理想主义不能改变这个世界，只能被这个世界所改变。

不过，博客再往后的改变，就着实让我这个一开始就关注博客的人有些看不懂了。不能畅所欲言也就罢了，可有些人一周不更新一次博客，还没完没了地开新地方。搜狐、新浪、MSNSpace……一个都不能少。我就好奇地问：大侠，你不写还这么折腾，有什么意思啊？对方答曰：占地方。我又好奇：占了地方有什么用啊？再答曰：等机会。于是我好奇到底：等什么机会？对方不耐烦了：等炒作的机会啊！亏你还是搞媒体的，连这都不明白。我每天都猫着腰等着，看有什么东西是我懂而又能大肆宣扬一番的。比如《英雄》上映，我抢首映去看，回来立刻写一篇破口大骂的文字，有理有据有节，然后在各个博客一发，迅速就能被拉到首页，很快我就成为权威知名人士了。再往后我就说什么都有人看了，再再往后……徐静蕾的名利双收你见到了吧？

好了，不用多说了，明白了。这么简单的道理我都没想通？博客不是号称网络时代新媒体么？既然是媒体当然就有利用的价值，这样的人自然不会少。而这种权威人士的出炉也越来越快，单是搞IT评论，凭着博客上的几句胡说八道而蒙出个CEO的就有好几个。于是现如今各处的博客上都充满了高屋建瓴、语重心长的分析，人人都是专家。结果导致本人原先搜罗博客的爱好现在变成了一种痛苦，每天看到想吐都难得发现几个有意思的新博客，而垃圾博客却是如长江之水滔滔而不绝。也许，这就是体现自由主义的一种新模式。人人都有权力说话，你能管他说的是垃圾还是真理呢？

去他的狗屁理想主义。淘金年代，不利用博客博名博利的就是傻子，博客博客，原来就是要这么博的。P




宇峻奥汀的“三国群英传”系列历来重视战斗场面，每次都会在战斗方面用心颇多，本作中也是如此。今天笔者将为大家介绍一下跟战斗息息相关的各种改进，如冲阵对决、锻造书的功用等，这些都是在战场厮杀时必须具备的元素。一起去看看吧！

## 突击破阵，布局机先

说起“三国群英传”系列，大家印象最深刻的想必就是豪迈、痛快的千人战战场了。而这次《三国群英传Ⅶ》的革命性设计，就是为玩家们开辟了另一个全新的战场：冲阵对决。







行军布阵，在古代战役中扮演了重要角色。就算有千军万马，布阵不得要领亦难以克敌制胜，其中最有名的莫过于《三国演义》里，徐庶一眼识破曹仁的八门金锁阵，让刘备以寡击众，大败曹仁的兵马。由此可知布阵的重要性。而冲阵战场就是一个两军将领互相较量布阵巧妙之处。那什么是冲阵对决呢？冲阵对决就如同“单挑”，将决定两个部队间的胜败。由两个部队的主将拟定战略战术，在战场上事先部署冲阵单位。开战之后，按双方成功闯入敌阵的人数来决定胜负。在冲阵对决时，将不会有任何武将登场，胜败全凭冲阵布置的巧妙。游戏中，当对手接受冲阵对决之后，就会进入冲阵对决的布阵模式。玩家可利用目前所拥有的冲阵配置点数，自由选择冲阵士兵、城防工事以及法术陷阱等，并配置于冲阵配置盘上。布置冲阵士兵所需的“冲阵配置点”，会根据玩家等级及智力的高低而有所不同。一个高等级军师所能够运用的冲阵数量，是一般只凭蛮力取胜的武夫所无法比拟的！

## 致胜关键：冲阵士兵

接下来介绍一下冲阵对决的致胜关键：冲阵士兵。玩家可使用的冲阵士兵，会受到该部队主将的能力所影响。而影响的要素有：

1.主将等级：主将的等级越高，可使用的冲阵士兵、城防、法术陷阱的种类就越多。等级限制越高的兵种，自然也就具备更强大的能力。而可以选择的士兵种类越多，也能提高调配的自由度，并大幅提高我方冲阵对决的胜率！

2.主将智力：主将的智力越高，可使用的冲阵士兵种类也会越多。如司马懿、诸葛亮一类的名军师，当然就可操作许多寻常武将所无法自在运用的特殊兵种。

3.专有士兵：名军师还可运用数种他人所无法使用的特殊兵种。如诸葛亮可使用木牛流马之类的机关士兵，张角可使用术法招换巨木尸兵等，这些兵种在冲阵战场上都将具备出乎意料的战斗能力！

## 一决雌雄，冲阵战场

当玩家布完阵形之后，就可以进入冲阵战场了。在冲阵战场中，玩家的目标不是击倒对方主将，而是在于冲破对手阵地。当两方的冲阵士兵成功冲破对手阵地的尽头时，将会依照该冲阵士兵本身的强度（强度就是选用该士兵的价值）给予一定的达阵分数，并对对手的主将造成体力的损伤。当战场上都没有士兵或战斗时间结束时，会依照双方的达阵分数来分出胜负，得分高的一方将获得冲阵对决的胜利。如果任何一方在时间结束前体力先耗尽的话，则胜负将提前揭晓。

## 铜人战车，冲城前锋

在冲阵战场上，不只有士兵之间的较劲、冲突，还有双方将领之间的斗智、算计，如何运用少量的兵力达到最大的战果，将会是冲阵对决的重点！而兵种的选择、陷阱的配置，将会是考验玩家参谋智慧的重大课题！玩家在前作中所熟知的冲阵士兵及军事防御工事，都可以在冲阵战中使用。预计在冲阵战上可使用的士兵有：冲城锤、锹攫队、炮车队、掷雷队、战车、铜人等；预计可使用的防御工事有：城墙、拒马枪、弩箭楼、长弓楼、雷火台、飞石台、滚檑台等；此外你还可以使用赤焰阵、猛火阵、剑轮阵、深渊门、挪移阵等法术陷阱。一名有技巧的玩家，应在冲阵战开始前细致地思考如何运用防御工事、法术陷阱来重创敌军，并得到以少胜多的辉煌战果！P



**三国群英传Ⅶ**
●制作：宇峻奥汀
●发行：宇之星 ●上市日期：未知
●官方网站：未发布

# 简单、搞怪——《夺宝冒险王》抢先评测

由寰宇之星策划、数力游戏研发的《夺宝冒险王》是近期比较少见的风格轻松的单机RPG。其丰富的故事情节、搞笑的怪物设定、快节奏的游戏进程，吸引了许多玩家的眼球。笔者在第一时间感受到了这款游戏，现在为大家全面剖析一下其中的细节设计。

## 勇士偶然得秘宝

游戏的安装十分简单。开初以为游戏的内涵并不多，属于可很快通关的小品级游戏，但是进入到游戏中，一应俱全的系统设定还是吓了笔者一跳。所谓麻雀虽小，五脏俱全。游戏讲述的是财富积累的故事：相传全世界的顶尖商人都聚集在古老国度"依所比雅"，并且在这里聚集了相当惊人的财富。但财富引来了黑暗力量的觊觎，这股不明的黑暗力量来自地底，吞噬了"依所比雅"中所有的财富，并且在地底发展出庞大的黑暗势力，而"依所比雅"因此瓦解，地面上的人们立即陷入贫穷的恐慌，人们相互猜忌怨恨，并且因此发生无数次的战争。而一位勇者偶然间得到了最富之人《巴菲尔特的日记》的日记，决心踏上寻找宝藏的冒险路途。



在《夺宝冒险王》的世界中，玩家扮演的是一名在贫穷世界"依所比雅"大陆的勇者，由于得到了一本以往的富有名人的笔记本，而渐渐的陷入与黑暗魔物搏斗的处境中，并且发现了以往遭黑暗力量夺取的财宝，于是勇者便踏上改变世界命运的路途，勇闯地层的黑暗世界替陆上的人们解放被魔物夺取的财宝。

## 简洁明快的操作

剧情并不复杂，进入游戏，玩家要在各大迷宫里钻来钻去，展开冒险。目前已知有三大章节，每个章节都会有独立的剧情穿插其中，玩家需要从《巴菲尔特的日记》中寻找游戏新的线索，并不断地努力收集金钱。

《夺宝冒险王》上手起来十分简单，操作基本可以通过鼠标加键盘完成，并且快捷键位设计的十分合理，如果玩家习惯《魔兽世界》的操作，那么玩本款游戏会十分顺手。同时游戏还提供了自定义键位功能，可谓十分贴心。游戏的界面十分简单，整体风格与"暗黑"有些类似，难怪玩过的玩家对本作的评价都是Q版的"暗黑"。值得一提是游戏中的卷轴系统。通过野外打怪随机掉落或在商店中购买，玩家可以得到到很多卷轴，其实就是快速释放魔法，这些魔法在面对大量怪物时很有用。尤其是有宠物之后，配合使用可起到扭转乾坤的作用。



从简洁的操作可以看出，《夺宝冒险王》是一款注重操作的游戏。游戏中，在同一个迷宫内，既有大量出现但生命十分脆弱的小怪，也有远程攻击会隐身的特殊怪，以及HP多、行动缓慢但攻击力强的石头怪，如何在移动中躲避，同时又不失时机地展开进攻，就成为游戏中首先要练习的操作。

## 音乐是游戏的灵魂

从游戏安装开始，欢快的音乐就给笔者带来了相当好的心情。进入到游戏中，发现不同场景都会配有音乐，进入战斗的音乐时而恢弘磅礴，时而紧张刺激，时而悠远绵长，每段音乐都配得恰到好处。游戏的画面是另外一大亮点，在国产游戏中很少会有如此精品的配色。不同场景都会拥有一个主题色，如沙漠就是满目的荒凉，但不失夺目的点缀颜色，如异域的瓶瓶罐罐、花花绿绿的NPC帐篷等，让人看起来舒服的同时又不失华丽。迷宫中的建筑都透着一股神秘沧桑的味道，点缀着花纹的地板、插在墙上随风影抖动的火把，配上高大凶恶的石头怪，简直是酷到极至。唯一可惜的是游戏未提供高分辨率的选择，画面相对现在的主流配置还是显得粗糙了一些。



## 独具匠心的金钱系统

进入游戏后，与道具商人对话就可以申请游戏中的首张消费卡。你会发现，消费卡分为"普卡""金卡""白金卡"和"英雄卡"4种等级，申请卡片除了等级和金钱要求之外，更重要的一条是信用。玩家购买商品时可以选择是用现金付帐还是使用信用卡。经过笔者总结，信用卡付帐最划算，可以打折扣的同时还可以分期还款。如普通卡玩家可使用的额度为20 000元，假使一次性都花光，那么应交纳的总款项为20139，而每期需要还的款项为402。但当玩家身上的金钱在还款日不够402时，就记为一次不良信用，看来免费的午餐并不是那么容易吃的。但高级别的英雄卡可以享受的待遇更多，比如更高的折扣、在特定地点就地复活等。

**夺宝冒险王**

- 制作：数力游戏
- 发行：宇之星
- 上市日期：未知
- 官方网站：未发布

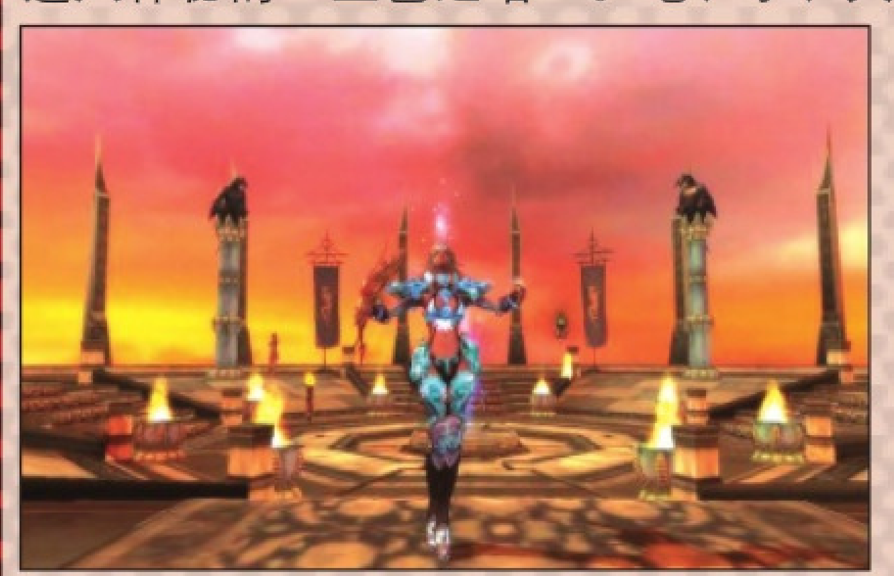
《奇迹世界》最新资料片“血色之塔”的开放，无疑让许多热情的玩家摩拳擦掌、跃跃欲试。资料片中的血色之塔是对玩家团队合作、技巧与耐心的一次重大考验。在韩服更新后就受到玩家的关注，而现在，让我们一同去血色之塔中漫游，感受新版本的独特魅力！

# 血色之塔 圣衣降临
## ——《奇迹世界》最新资料片体验

### 新资料片的主要更新

**1.血色之塔正式开放**

20级以上的所有玩家，通过使用对应等级的钥匙可进入神秘的“血色之塔”。地、水、火、风四大试炼及独翼巨龙卡尔伯斯等待着勇士们前去挑战！高掉宝、高经验值，强大的挑战、丰厚的回报，都是吸引你前去的理由，最高达到100级的新等级上限让你拥有了更高的提升空间。而全新的血色之塔积分排名系统，可以让你简单地获得极品装备。



**2. 黄金圣衣专于现身**

逆天的属性、极低的属性要求，黄金圣衣作为双修职业梦寐以求的极品终于开放，它将是你挑战卡尔伯斯的利器！

**3.中文语音对话**

和《魔兽世界》中一样，本次更新加入了由专业团队制作的中文NPC语音，不但让所有NPC“开口说话”，而且说的还是亲切的母语，十分有感染力。

**4.副本的人性化设计**

新版本中，在副本中有玩家非正常断线时，队长可使用召唤功能把掉线后重新登录的队友“召唤”回副本，显得十分方便，但你无法召唤在副本中死亡后断线重连的队友。

### 血色之塔的进入条件

血色之塔副本针对不同玩家队伍也设置了不同等级的难易度，最低挑战级别为20级，不过这样的队伍只能挑战到10层。若想挑战传说中的最终Boss卡尔伯斯，只有赶快提升你的等级了。当然，挑战这类副本是等级越高越好。所有挑战血色之塔的玩家都必须持有血色之塔钥匙，在副本开放的时间段内，拥有钥匙的玩家在任何地点都能进入血色之塔。但玩家队伍内不可出现越级挑战的情况。按照一般的经验，笔者推荐组队时最好是全职业队。因为4种职业各有所长，更有利于战术发挥。

### 血色之塔的大致流程

随着血色之塔层数的增加，怪物的等级也会不断增加，每10层会有一名Boss。但对等级较高的玩家来说，前面40层的挑战相对来说很容易。不过这一过程却非常考验玩家的耐心，因为这40层的Boss虽说攻击力不如终极Boss，但血高、防高，打起来还是非常耗时的，虽然过程并不凶险，但对玩家的耐力也是一个考验，笔者在塔中就花了将近了两小时才登上了塔顶！不过，也不可掉以轻心哦，时刻加满状态，注意自己及队友的血量，因为你不知道什么时候就Boss会出现暴击的情况。如果大意了，也是很危险的。







到50层之后清完小怪，把烽火台逐个点燃就会见到传说中的卡尔伯斯了。卡尔伯斯有两个阶段，分为变身前和变身后，打完变身前的Boss可别高兴得太早，变身后的卡尔伯斯会更强大。在战斗中有些小技巧，比如，在打怪特别是打Boss时，法师和弓手应当充分利用远程攻击的优势，尽量在打Boss时站远点。法师要尤其注意这点，因为万一在打怪过程中出现笔者刚才所说的暴击现象，法师也可以安全地将队友复活。

打了一遍副本，最大的感觉是，由于血色之塔的自身特点，使这里变得并不适合练级。因为其中的怪物难度是由易到难，并且不会刷新，所以找不到一个合适的地方一直练下去。至于说是打宝胜地，也没见出紫装的概率有所提高，每10层一个Boss也注定了紫装掉得不会很多。血色之塔中没有竞速系统，也没有过关奖励，甚至连任务也没有，也许掉黄金装备是血色之塔唯一能吸引人的地方了！P

**奇迹世界**
- 制作：Webzen
- 发行：第九城市 ●游戏状态：商业化运营
- 官方网站：http://sun.the9.com

历史题材的网络游戏《天地Online》已经定于2008年2月开始内测。在经历了无数个日日夜夜的完善与修改测试后，《天地Online》终于揭开了神秘的面纱。区别于西方魔幻网游，《天地Online》以全新视角营造出了一个纯正的中华魔幻世界。



# 再造东方经典传说
## ——《天地Online》前瞻

### 五行传说的背景

《天地Online》中没有创造架空历史的异空间，也没有设置精灵、兽人与矮人的不灭恩仇。金、木、水、火、土五行构建了这个神奇的世界，天、地、人、神编织了演绎着有血有肉的故事。





话说，创世之神暇月掌管着自然界五行的强大力量，经过千万年的发展，一个叫龙滩的年轻人无意间发现了五行的奥秘，利用五行力量的帮助，强大了自己的部落，并建立了自己的王国——卫，国都名为龙楼。但长期以来，人类的对五行力量无度滥用，导致龙楼陷入了一场空前的危机，凤贤最先意识到了对五行力量滥用的危害，带领一群人离开了龙楼南迁，在盈水流域建立了一个城市——凤阁，并以此为都建立了另外一个王国——岳。然而灾难并没有因为迁徙而幸免，人们终于为自己的无知遭受了上天的惩罚。大地开始失衡，山川崩塌、流水枯竭、饿殍遍野、瘟疫蔓延。凤阁一族认为，这场灾难完全应由龙楼的人承担责任，而龙楼一族则因为灾难中凤阁对自己见死不救而怀恨在心。但在灾难面前，人们开始学会冷静，对五行力量也有了新的认识。命运之线悄悄地将人们系在一起，在生灵涂炭的战火中，各位玩家诞生了……

### 独一无二的宠物系统

《天地Online》中具有别具匠心的宠物系统，首次将“封印”的概念引入到游戏中。玩家利用封印武器攻击怪物，能将怪物封印为自己的宠物，而这里的宠物已不是传统网游中帮你打怪升级这么简单，而是具有了强大的“附身”功能。把宠物附身到自己的装备上，宠物自身的各种属性就可以使装备的属性大大增强。如，把拥有坚硬外壳的宠物附身到自己的铠甲上，防御力立时增强；把拥有强大伤害的宠物附身到武器上，攻击力则瞬间放大。如此人宠合一的构想，赋予了《天地Online》更多的新玩法，让游戏的趣味性大大增强。

当然，宠物按照种类和个体的不同，也有着属性上的的千差万别，“成长率”是决定宠物优劣的关键，成长率越高的宠物，每升一级时各个属性的成长数值就越大。为了封印到玩家满意的宠物，就需要我们不断尝试封印，将成长率不理想的魔宠“放生”，直到寻到极品为止。

### 出神入化的神器

在《天地Online》中令人最向往的神器，有着令人咋舌的攻击力。配合主人的强悍级别与技能，能使人获得神一般的力量与绝技。与此同时，《天地Online》彻底告别了网络游戏一味的打怪、升级，别出心裁地加入了“经验分配”功能。它采用了DIY设置，玩家打怪、完成任务获得的经验值可自由分配，既可用来升级角色又可用于升级技能，更可给爱宠升级。

### 职业系统相生相克

《天地Online》共有4大职业：侠客，一个真正的肉盾型职业，多年的历练造就了侠客钢筋铁骨一般的身躯，防御力堪称各职业之首；刺客，特有的高命中率和众多专攻Boss的技能使刺客成为Boss的天敌，灵巧的身形，敏捷的身手，精通各种机关构造，集智慧与敏捷于一身；巫师，运用五行力量的智者，拥有最稳定的伤害输出，使用各种法术作为攻击手段，范围魔法更是其他职业所垂涎的；祭司，具有通天之能，天生的占卜能力让祭司成了炙手可热的江湖先知。祭司各种状态在实战众多效果着实令人侧目，在给敌人施加诅咒，全面削弱敌人的战斗力的同时更能给自己施加祝福，吸收各种伤害，增加自身防御，此种核心才能注定了祭司在团队中的领导地位。P



**天地Online**
●制作：目标软件 ●运营：卓智时代
●游戏状态：2月份内测
●官方网站：http://www.tdplay.com.cn

《生肖传说》以中国人梦想的神仙传说为故事背景，以大家无比熟悉的十二生肖为主题，人物、宠物造型活泼可爱，2D场景细腻绚丽。不仅如此，随着内置视频的加入，《生肖传说》将成为2008年年轻玩家爱情的天堂。



# 爱情催化剂
## ——《生肖传说》内置视频介绍

### 追逐爱情的《生肖传说》

你是否经常在一个人在网游中孤军奋战，渴望有一个人来陪？你是不是希望在网游中有一段浪漫的爱情呢？缘分和姻缘就是《生肖传说》生存的基础。且不说《生肖传说》中的命运系统、星座系统能让你遵循冥冥中的天意，找到完美的另一半，游戏中的速配系统会更直接地牵线搭桥，让你在茫茫的人海中不再茫然。因此，在这样一个以缘分为主线的《生肖传说》里，内置视频系统的使用也是理所当然的了。

### 《生肖传说》中的内置视频

游戏的内置视频功能最早出现在《魔界》里。作为金酷游戏的第一款网络游戏，新《魔界》在推出内置视频时，在玩家中还是造成了一定的轰动效应。这也是目前《魔界》的世界中如此热闹的主要原因之一。





其实，在《魔界》开发之初，游戏开发人员的设想是，游戏的内置视频功能要将视频功能和网络游戏进行有机的整合，不但使玩家在玩游戏的同时可进行视频聊天，也能利用视频聊天进行一定程度上的简单互动。金酷游戏在《魔界》里实现了当初设想的一部分功能。而且开发者想法设法让玩家在进行视频聊天的时候不影响游戏的顺利进行，而聊天视频也尽量保持流畅传输。

《生肖传说》将《魔界》中这个受欢迎的功能沿用下来，且将之进行了更进一步的优化。据金酷游戏介绍，新游戏中的视频将变得更加简单和快捷，他们相信体验过《魔界》的玩家绝对会看到《生肖传说》在内置视频上的进步。据介绍，由于技术的更新，《生肖传说》里内置的视频将比《魔界》中的画面更加的流畅、清晰。在《生肖传说》中进行视频同样不会影响玩家进行游戏，即使某些低配置的玩家也不会开视频出现卡机。同时，《生肖传说》作为一款卡通化的回合制网游，相比《魔界》游戏节奏舒缓一些，这样一来玩家也有了更多的机会参与到视频互动当中去。

**生肖传说**
●制作：金酷游戏 ●运营：鸿利数码
●游戏状态：2007年11月18日封测
●官方网站：http://www.12ha.com

### 内置视频防“人妖”

常常玩网游的玩家大概都有过被“人妖”欺骗的经历。据说，有人曾做过这样的实验：将一条鲨鱼和一些小鱼放在一个很大的鱼缸里，用一块特制的钢化玻璃隔开。开始，鲨鱼在饥饿时会向对面的小鱼游过去，但它被中间的玻璃隔开了，不能享受到美味。后来饥饿的鲨鱼终于坚持不住了，开始奋力撞击阻隔的玻璃，直到把自己弄得头破血流。这样过了几天，鲨鱼不再做无力的攻击，它离得远远的看着对面的鱼儿自由的游着。这时，人们把那块阻隔的玻璃取走了，可怜的鲨鱼也还是呆在自己的领域里，而不去猎食美味可口的鱼儿。





现在的你是否就像那条受伤的鲨鱼一样，被“人妖”给骗怕了，即使在游戏里找到称心如意的另一半，依然因为害怕受欺骗，而迟迟不肯行动呢？其实，在设计之初，《生肖传说》的开发者就考虑到了这一点。据开发者介绍，很多玩家担心出现在聊天窗口里的影像不是玩家的真实身影。因为据说有软件可以实现录像播放功能，从而隐藏玩家自己的真实身份。但是《生肖传说》的玩家不必害怕，因为开发者保证，《生肖传说》的内置视频功能是独立开发，目前还没有软件可能修改视频，造成移花接木的假象。你看到的将100%是对方的真实面貌，这样骗子也就没有生存下去的土壤了。

在游戏的时候，还能看到心爱的她（他）的一颦一笑，无疑会让你的游戏生活更缤纷多彩。在《生肖传说》里，获得宝物时，甜蜜的微笑可以通过视频系统来传送；进行任务时，默契的眼神可以通过视频系统来表达；来到美丽新场景的欢呼雀跃，视频系统也能为你传达；为了游戏任务中人物的悲惨遭遇而心怀感伤时，也可以通过视频系统得到安慰。P



你将如何成为战神，在艰难的危险环境中获得强大的力量？当《魔界》玩家还沉浸在《一统天下》版本中时，金酷又将在新的一年推出内容极其庞大的全新版本《战神光辉》。这一版本首先将于2008年年初进行一次内测，让我们一起去先睹为快。




# 成就终极战神
## 《魔界——战神光辉》内容一览

### 挑战极限自然环境

冰封山：万年冰封的高山，传说为古代某位神祇的寓所。受到神力的影响那里的冰雪万年不化，在冰雪中隐藏着神秘的怪物。

沼泽：游离在魔幻大陆外的巨大岛屿，常年为浓雾所环绕。据说大陆上有一条神秘通道可到达沼泽，岛上总是传来巨大的声响，人们都传言，那里存在着恐怖的巨大怪兽。

《战神光辉》版本中要登场的这两大新地图上，都被醒目地打上了“危险”的红字标志。冰封山位于海底隧道北的北方，入口位置在海底遗迹北二层的北面，具体坐标在（25,40）左右。这个长年被冰雪覆盖，寒冰密布的神秘地图象极了现实生活中的南北极，其中怪物的形态，也会和南北两极的生物存在一定联系。沼泽位于海底隧道南的南方，入口位置在海底遗迹南二层的南面，具体坐标在（355,355）左右。和冰封山一样，在这种严峻自然条件下生存的怪物，能力将极为恐怖。其中有蜥蜴和变异苍蝇，如“沼泽蜥蜴人”“蜥蜴标枪手”等。



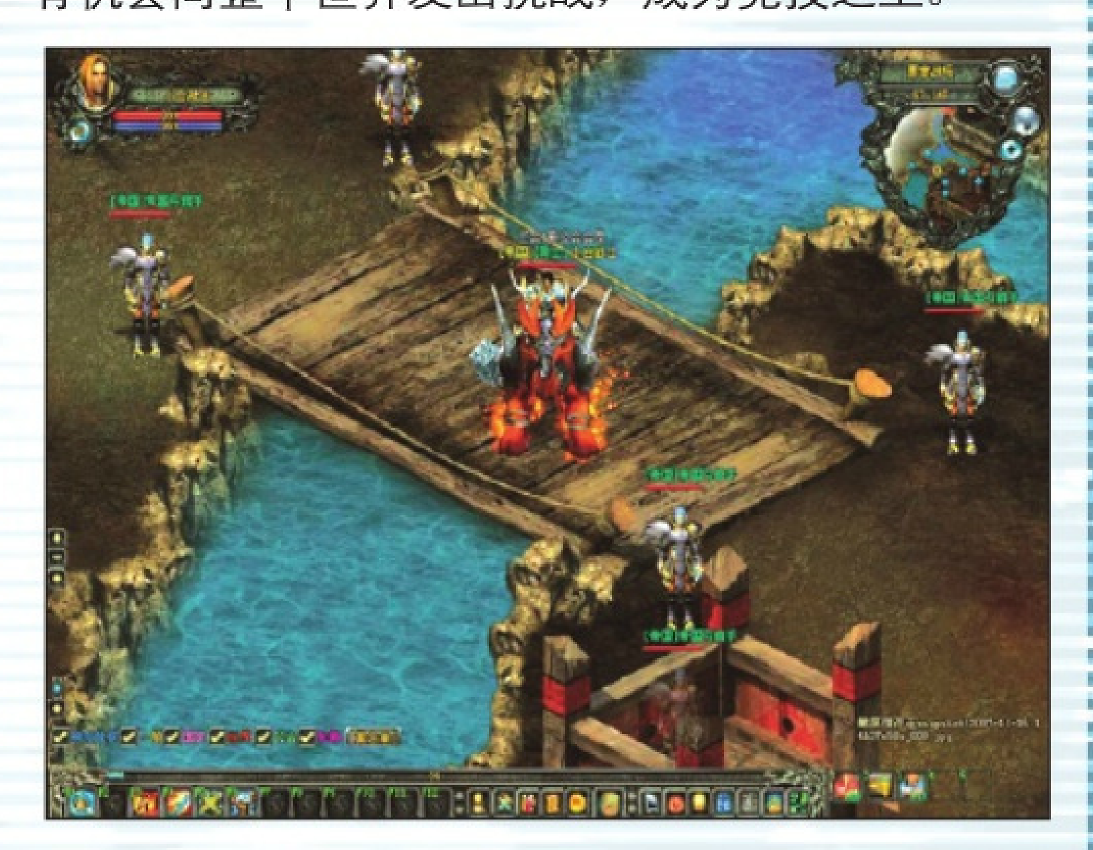


### 能改变过去的副本

在进入全新的副本“瘟疫阴影”后，你会发现这个副本也可以选择难度，副本分为低级和高级两个难度等级，可由队长自行选择副本难度。在内容方面，玩家们面对的将不再是“现在”这个时间，而是遥远的过去！在魔界大陆的上古之战后，也就是死亡军团带来末日浩劫的那段历史将呈现在玩家面前！副本里面的Boss特色鲜明，每个Boss都有它的必杀技，玩家必需充分发挥各职业的特点来共同击杀oss，考验的是玩家之间的团队合作能力，如战士的高防、法师的属性高攻、弓箭手的物理高攻、通灵召唤师的加血和辅助技能、幻术召唤师的高防和高抗性。在时空中，成为战神将迎接最有难度的挑战！

### 世界竞技场的鲜血竞技

在世界竞技场中，将完全引入“古罗马竞技场”的残酷对战法则，进入世界竞技场的人，除了自己之外全部都是敌人，世界竞技场内进行自由PK不会有任何额外惩罚。当然，“古罗马竞技场”式的战斗显然并不仅有人与人之间的砍杀，在自由战斗的同时也可以得到循环任务，那些从笼子放出来的恐怖野兽将成为世界竞技场中所有人的威胁！当然，在击杀猛兽与打败对手后，可以去设在世界竞技场的NPC那里兑换奖励和物品。对那些挥洒热血的玩家来说，《战神光辉》可以让你有机会向整个世界发出挑战，成为竞技之王。



### 拯救NPC大行动

经典电影《拯救大兵瑞恩》的剧情相信已经深入人心，但在《战神光辉》中还有更多的拯救行动。游戏中的竞技模式将得到延伸，除了鲜血与豪情的竞技外，你也将担负起保卫国家的使命。游戏中，你可以深入魔族腹地迎战恐怖的守护龙，在击退魔族精锐后将后勤补给官营救出来。这个任务其实是竞技场开始之前的导火线。完成这个情节后，真正的竞技才正式开始。得到消息的魔族会发起反攻，而同样来营救后勤补给官的敌国精兵也将成为你所在一方的致命威胁。拯救NPC的原则在于守护与暗杀，要保护好自己阵营的NPC，并且出击杀死敌方阵营的NPC，想必战况是十分激烈的。

### 超长每日任务线

《战神光辉》独创了限时星期连环任务。以星期为循环单位，每星期玩家必须在星期一接任务才能进行这个系列任务。在1个星期里每天各有2步任务，玩家必须完成当天的2个任务后才能接受以后的任务。要想完成整个系列任务，则需要玩家进行一个星期的努力，而且每天都上线才能完成。这就是游戏开发者号称的“耗时最长的任务”。




●制作：金酷游戏 ●运营：鸿利数码
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.mwo.cn

作为休闲游戏的王牌产品，“大富翁”系列早已家喻户晓，十多年来始终引领着华人同类游戏的潮流。而随着网络化的潮流兴起，那些当初一起玩单机版的老朋友们也一定想有机会回忆欢乐，或与全世界大富翁爱好者一较长短。而久游网和大宇资讯则满足了玩家的这个要求。




# 休闲王牌——《大富翁Online》全新出击

## 经典的人物造型

《大富翁Online》是传统“大富翁”系列的网络化版本，经典的人物角色，可以让你重温感动。相信玩家都还记得活泼的孙小美，憨厚的阿土伯，可爱的金贝贝……历代《大富翁》塑造了一个个深入人心的角色。而在《大富翁Online》中，玩家又可以使用自己喜爱的人物角色了，除了我们的富翁明星外，大家熟悉的各路神明也都回到了大富翁世界。善于利用神明获得胜利的你，是不是想抱着天使，揣着财、富双神闯天下呢？

## 创新的游戏玩法

从两手空空打天下开始，到努力奋斗成为地产巨子的你，看着对手一个个失败而贫困潦倒，是不是很有自豪感？没错！这就是大富翁经典的地产游戏模式。现在《大富翁Online》又推出了崭新的游戏模式——PK模式。玩家需运用地雷、飞弹等道具打倒对手。激烈的PK对战不仅需要骁勇善战，更考验玩家的运筹帷幄能力哦，尤其是在组队对战时更刺激。另外《大富翁Online》还创造了崭新的“Boss挑战模式”。这个模式具有了类似RPG中任务的使命，相信你一定会爱不释手。在游戏的每个频道中会分别拥有不同难度的Boss，如果你想挑战高难度的Boss，那么你需要把前面的小Boss打败才行，不然激活不了下一关的Boss挑战。



## 眼花缭乱的道具和宠物

除了过去玩家熟悉的房地产、卡片道具、股票、神仙、新闻命运等系统，游戏还新增有PK模式、组队对战、排名系统、聊天交友、收发邮件、宠物、自定义语音系统等功能。而功能各异的道具和宠物也是《大富翁Online》中的又一个特色。在原来历代单机版本卡片的基础上又新增了各种功能强大的卡片。什么核弹卡、均贫卡，听听名字就已让你的对手胆战心惊。而现在，丰富多彩的Avata系统为玩家提供了许多漂亮的外型选择，想不想看看漂亮的小美妹妹，火辣的钱夫人，异域风情的沙隆巴斯，时髦的阿土伯啊？据说，Avata系统不但提供了漂亮的衣服，还有大的惊喜等你去发现！

**大富翁Online**
- 制作：大宇资讯
- 运营：久游网
- 游戏状态：2007年12月12日封测
- 官方网站：http://rich.9you.com

## 舒适的游戏画面

童话般的场景、简约却精致的画面构成了《大富翁Online》轻松休闲的视觉享受，游戏中提供了多种清新亮丽的场景，既有繁华的现代都市、悠森的海底世界、荒凉的沙漠战场、悠闲的田园风情等，让足不出户的你也能领略异域风光。

## 更多欢笑，更多惊喜

《大富翁Online》不但给了我们许多童年的美好回忆，现在它也同样会给我们带来欢笑和惊喜。《大富翁Online》新增加的许多新游戏元素肯定会让大家爱不释手。在“挑战Boss”中会给予胜利者一个“捡黄金宝箱”的奖励机会！在这个模式下，Boss破产后从地图上消失，原所在的道路格就生成一个黄金宝箱。玩家需要在Boss破产后一回合中行进到地图上的黄金宝箱所在地，这样既可以享受战胜Boss的欢乐，也能够分享黄金宝箱给你带来的惊喜。黄金宝箱还可带给玩家“奇迹技能”提升的惊喜，不同的关卡挑战Boss胜利后，玩家有机会获得不同的“奇迹技能”。奇迹技能让你可以在游戏中建设奇迹，挑战更强大的Boss。是不是感觉有点RPG游戏感觉呢？





“挑战Boss模式”固然是惊喜连连，“地产模式”和“PK模式”也不例外。游戏地图上会随机出现“抽奖卡”，玩家走到所在的格子上就会取得“抽奖卡”。千万不要小瞧这个小卡片，或许能收获一个大幸运！玩家使用抽奖卡可随机得到一个激活道具或相应的金豆券。激活道具需要激活后才能使用，激活的方法是支付一定数量的金豆。道具被激活后就可以像一般商店中购买的道具一样使用了。

崭新的游戏模式，崭新的游戏内容，崭新的回合制《大富翁Online》！相信更多欢笑和惊喜在等待着你！




近几年来，休闲网络游戏发展极其迅猛，而各路运营商尤其对跳舞类游戏情有独钟。《唯舞独尊Online》正是在这个背景下登陆中国大陆市场的，它不仅吸纳了同类游戏中出色的跳舞设置外，还增加了BPM 214和令人惊奇的音乐精灵设计，这也是很多玩家深深喜欢这款游戏的原因。

# 舞者的天堂
## ——《唯舞独尊Online》新手入门

### 进入游戏，熟悉新手教学

首先选择好游戏服务器，因为是初次进入，所以需要玩家自己建立一个游戏角色。这里除了可选择角色性别外，还可以选择肤色、发型、五官，甚至细致到连上半身和下半身以及鞋子也可以选择，可以看出游戏制作方真的很细心。

进入游戏后首先会开始新手教学。新手教学是为了帮助玩家更快地熟悉游戏的，我们只需要跟随舞蹈老师的教导，认真完成每一个操作步骤就可以。这里要提醒大家，如果你是初次进入游戏，切莫因为急于进入游戏与大家斗舞而放弃了新手教学，因为新手教学还会告诉我们如何使用游戏内的道具，以及如何获得高分等进阶课程，都是十分必要的知识。







游戏内的设施非常完善，除了舞蹈厅外，还有社交区、购物商城、排行榜等。在大体了解过整个游戏内的设置后，我们就进入游戏的重要环节“舞蹈厅”。《唯舞独尊Online》的舞蹈区域和其他同类游戏中有所不同，它分为新手区、进阶区、高级区、竞赛区和自在玩区域，每个区域对舞蹈家有不同的资格限制，只有符合资格的舞蹈家才能够进入相应的区域跳舞，这样看来似乎有点不尽人情，但细细想来却是为玩家考虑，让玩家能够在舞蹈的道路上循序渐进，避免因为舞蹈场上舞蹈阶级差异而造成高手虐新手的情况。

### 熟悉房间的功能

选择好游戏区域后，在进入游戏之前，还要先从“房间信息”里选择自己喜欢的房间设置。房间信息并不会在游戏大厅窗口显示出来，需要我们在想加入的房间里点一下才能看到该房间的详细信息，然后根据信息选择是否加入。房间的信息里包括了房间的编号、名称、类型、目前房主设定的玩法、房间内现有的参与者名单等。

进入自己喜欢的房间后，还需熟悉房间内的其他功能。在大家都准备好后，房主可以选择让舞蹈开始，这时候屏幕的中间会有个歌曲开始时间的倒计时，用来提示我们做好准备。音乐开始后在指令列的上方会有一个空白框子，里面有一个黄色的节拍器，在节拍器循环到白色竖条之前必须把所需要输入的指令输入进去，并且在到达白色时按下空格键，这样就算完成了这个节拍下的舞蹈动作。如果恰好是在白色时按空格键，则游戏积分会特别高。在节拍器的下面有一个指令列，需要在音乐演奏的同时输入相对应的节拍指令，节拍指令目前由上、下、左、右4个按键构成。游戏的右边会显示场上所有参与者的分数，并且会根据分数的高低排出相应的名次；房间画面的上方显示歌曲剩余的时间，下方则是正在播放歌曲的实时动态歌词；F1～F3键对应可使用的道具，精灵特技则需要按F4施展。

### 宠物伴随你左右





宠物系统是《唯舞独尊Online》的一大特色，在游戏中我们可以认养最多3只属于自己的宠物，也就是所谓的音乐精灵。身为主人的我们还可以给自己的宠物起极其个性的名字，不同的音乐精灵将会有各自不同的能力，这些能力要通过我们对它们的精心照顾的养成才有可能培养出来。宠物精灵除了外表可爱好看，还能帮助我们在游戏中取得更好的成绩，所以好好对待我们自己的音乐精灵，往往会在关键时刻给我们带来意想不到的惊喜。

最后简单说一下舞蹈模式。如果是我们自己选择建立房间的话，在游戏开始前需要选择自己喜欢的游戏模式，《唯舞独尊Online》为舞蹈者们准备了很多种独具特色的游戏模式，分为太鼓模式、一般模式、明星挑战模式和反键盘模式。相对一般模式，太鼓模式更加具有节奏感，总体难度比一般模式稍低，只要掌握节奏就可以很快玩出高水平，是《唯舞独尊Online》比较特别的模式之一。另外一种高难度模式就是反键，顾名思义，就是看着屏幕上出现的红色键位，按完全相反的方向按键！这是考验我们反应能力的终极测试！

游戏其实也是一种生活，只有找对了游戏，才能体会到最大的乐趣。希望在这个冬天里，《唯舞独尊Online》里狂热的劲舞会带我们到真正的舞者天堂。

**唯舞独尊 Online**
- 制作：鈊象电子
- 运营：宏象网络
- 游戏状态：近期内测
- 官方网站：http://www.we5.com.cn

《拍拍部落》已经在大陆地区进行了几次小范围测试，如果大家体验过游戏的话，一定会发现里面很多人都达到了几百胜的战绩，而输球很少。他们大多都是去韩服玩过之后，再回来打国服的玩家，相比之下，广大菜鸟想要在竞技模式上与他们一较高下并不现实。所以我们唯一的出路就是魔法道具战。

# 《拍拍部落》魔法道具战进阶指导



## 魔法道具战基础

虽然话是这么说，但基本的球技还是需要保障的。不然，除非你的道具可以无CD，不然一样打不过人家（笔者打魔法战时，如果对方是新手，常常只需要我的队友一个人打球都能获胜，由此可见一斑）。先来说说新人必练的几个球：短球、吊球、发球、抽球。短球的接法其实很简单，它速度很慢，从中间的底线跑到旁边去接都行，很多人接不到是因为他们太激动了，按回球太早。吊球在单打里杀伤力很强，双人的话左右站位一般都很容易接到，但要一定要当心对方打一短一吊这种组合球，左右站位时反应比较慢就不好接了。建议大家接完球就向后退，对方再放短也有时间回来，毕竟短球速度太慢。吊球的引申技是月亮球，这种球如果让对方打左右，而你不是站在底线，那么肯定就失分了。不过有个小窍门，吊球不蓄力是打不远的，所以看见对方蓄力就需要向后退到底线，这样可以很好地防御各种蓄力攻击。至于发球，纯粹是入门的基本功。新手训练里，很多人以为对方只要站对角，那打的也是对角，其实对方是能控制球的方向。抽球也是必练的基本功，很多人抽球只是乱打，看见球过来就抽一下。但如果不注意领会到双打时就容易丢分。主要是打之前要算好位置，对付前后位的对手必要时就吊一下。如果把这几个球练好基本就脱离新人行列了。






## 加入公会，悉心学习

接下来新人的目标就是找个好公会加进去，里面会有很多比你实力强的玩家，可以让他们带带你，运气比较好的话可以找到适合的搭档一起打球。确定了搭档，那打球就方便多了，建议大家多练左右位置，因为魔法战里左右位远比前后位的好处多。因为魔法战中魔法一般都是丢给靠自己比较近的玩家，如果一开始一名玩家受伤太重而死亡，那后果就不用我说了吧。

在新人阶段的装备，建议大家先拿猎鹰球拍，魔蛇就算了，没太大用，基本看多了就能算出它的路线，很容易接到球。买了拍子后记得多练练蓄力球，蓄力能使球角度加大，而且气蓄满了可以使用放拍子技能。接下来是服装的选择，笔者建议大家买8级鞋之后、直接跳16级的衣服和15级的裤子，有钱的人还能买点饰品。道具方面比较实用的还是火球，能将人打飞并给予一定伤害，虽然要1250G，但放起来的确很爽，如果你心疼钱的话可以去钓鱼。说到钓鱼，很多玩家都不太清楚怎么钓，其实很简单：在河边按D摔竿，鱼咬钩后按D，然后出现进度条。条里有个白色的框，点中3次就能钓到鱼，一般钓到的东西有鲤鱼、金鱼、小丑鱼、射手鱼、生命叶子和星之角几种。

## 道具的功能和使用

接着说道具，变小鸡速度比较慢，放出来以后把敌人向法术的方向引过去会比较好，否则法术一定时间后就会消失。有绿色冲击波的法术可以拿来配合队友定人，被打到的人会僵硬，然后一球打过去就能得分。但这样用道具的前提是你要有相当好的配合，不然这个法术就只是个伤害法术而已。闪光术的释放时机最好是在守卫者出现前喊话时释放，而且要在底线附近释放，这样就正好能遮住球路。不过打多了的人基本能靠直觉确定球路，所以实用性不是很大。陨石术分两种，不过就是在作用时间上有所区别。地雷伤害很高，但是个被动道具，一般放在敌人后场，然后配合火球砸上去，但成功率比较低，你可以用它来封对方的移动路线，这样就比较实用。



我们来总结一下，道具槽最多可以放两样东西，笔者一般装的是火球加变小，如果你是防御型，那么就是复活加治疗。打魔法战的宗旨是，接球第一、魔法第二，魔法有机会就放、发球放、队友拖时间放、接完球放、总之就是有时间就要放，不然就浪费了。吃水晶的话大家不用太急，可以慢慢移动，毕竟它要过一会才消失。

| 拍拍部落 | ●制作：NPIC Soft ●运营：天游软件<br>●上市日期：2007年10月25日内测<br>●官方网站：http://www.paipaijoy.com |
|---|---|

2D回合制网游《梦想世界》公测至今，陪伴我度过了一段开心的日子。我们都知道，在《梦想世界》里，三大职业、十大流派一共有着数百种法术招式，在关注这些绚丽夺目的法术招式同时，大家是否真正理解了这些法术的各种特性呢？这里，笔者要和大家探讨一下法术招式的使用。




# 绚丽法术轻松施放
## ——《梦想世界》法术招式简析

### 法术招式的系别

法术招式其实是包括两层概念，第一是指儒法、道法、巫法、阴阳术士、佛术士、儒术士的流派法术，第二是指枪、拳、刀、剑、笔5种武器流派的武器招式。

首先让我们来看法术。法术分为仙、鬼、念、智、妖5个系别，这些系别主要作用于几个方面。其一，封印招是有系别的，比如虚空禁锢是智系的封印法术，那么要解除虚空禁锢就需要稳心固念这种能够解智的法术。其二，护腕、衣服、鞋子等有各种系别的抗性加成，而戒指可以打步翅灵石宝石增加各系抗性，比如我们装备有增加智系抗性，那么相应的在受到智系抗性攻击时，受到的伤害就会降低，对封印也有一定影响哦。



我们来看看武器招式。武器招式分为力敌、灵巧、普通、群攻4种系别，无论是法术招式还是武器招式，他们都有以上几种抗性。比如后发制人招式，此招式系别为普通，那么我在使用白日做梦这个普通系别为40%的招式受到后发制人攻击时，受到的伤害就会非常低，而如果此时使用普通系别为-30%的落英缤纷受到后发制人攻击时，受到的伤害就会大大增加。

### 法术招式的属性

法术招式都有一些固定的属性，这些属性包括威力、速率、效率、命中等类型，当然有些招式，比如增益类的加血、加力道或减益类的降攻击、洗力道等属于没有威力的招式，法术招式也没有命中，不受特殊技能影响话都是必中的。而命中则是针对武器招式而言，这里值得一说的就是威力和效率，还有速率。

威力很好理解，威力越大，伤害也就越大，那么效率的意思呢？效率其实对伤害的影响丝毫不亚于威力。我们举个例子，假如一个招式的威力是100，而效率也是100，那么我们算其伤害为100，如果领悟一个招式的威力是100，而效率只有80，那么这个招式的伤害绝对是低于100的，或许是90，或许是80，或许更低。速率则影响到速度，如果两个角色都是400的速度，1人用70速率的招式，而领悟一人使用80速率的招式，那么就意味着使用80速率招式的人会先出手攻击对方。由此看来，速率是非常重要的一个属性，它不仅在封印和抗封上面有重要影响，而且还会影响到受击度和准备度。所谓受击度，就是在己方攻击对方同一个人时，己方后出手的人最后的攻击伤害将会减少10%；所谓准备度，就是在自己出手攻击之前如果受到攻击，那么伤害将会减少5%。

### 控制点的效果



控制点就是指攻击点、防御点和干扰点。一般来说，攻击类招式主要消耗攻击点，回复类招式主要消耗防御点，封印类招式主要消耗干扰点。各职业恢复的控制点是不一致的，战士每回合恢复攻击点8点、防御点4点、干扰点4点，法师每回合恢复攻击点6点、防御点6点、干扰点4点，术士每回合恢复攻击点4点、防御点4点、干扰点8点。对NPC的战斗，进入时初始拥有攻击点、防御点、干扰点各30点； 对玩家的战斗，进入时则没有初始点。除了极少数的法术招式不消耗控制点外，其他法术招式都会消耗不同的控制点，合理选择不同的招式，预留重要的法术招式在同一回合，将使战斗更具变化性。



说到这里，以上谈到的其实只是法术招式的普通特征，还有一些比较特别的法术招式并不包含在内。除此之外《梦想世界》中还有夫妻特技、心法特技、法宝特技等一些数量相对较少的特殊“法术招式”，也有着各种各样不同的影响，值得大家去研究。

**梦想世界**
●制作：多益网络 ●运营：多益网络
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.henhaoji.com

“灵机”为何物？没进过《诛仙》战场的你一定不知道吧。其实灵机就是一种可以在《诛仙》战场中使用为人物加Buff的道具。它的增益效果十分强大，持续时间也很长，只要人物不死亡或离开战场，这些Buff就会一直存在，为我们的战斗加油、出力！

灵机需要用在战场中打到的“地灵珠”换取。灵机的种类不同，带给我们的增益效果也大不相同，究竟哪种才是我们最需要的？用不同的灵机加上“地灵珠”，就可以换得威力更加强大的各类“天机”。来看看笔者为大家带来的介绍分析。



# 为你的战场加油
## ——《诛仙》灵机、天机详解

### 攻击类灵机

**破魂灵机：**自身攻击提高20%。想想看，20%的攻击力，这相当于加几的武器呢！不仅超值，而且如果你是的战场上的主力“打手”（青云门、合欢派等），那么这个灵机是必备的！

**灭世灵机：**自身致命一击率增加20点。这应该是合欢派最喜爱的灵机了，加之自身原有的高致命一击率，真是“暴你没商量”，合欢派等战场杀手必备。

### 生存类灵机

**狂煞灵机：**每次攻击能补充攻击伤害5%的气血。有了这个Buff战场上的每个人都相当于一个小医生了！尤其在使用了破魂和灭世之后，超高的攻击力和暴击会为我们带来十分可观的补血量！



**豪血灵机：**自身气血上限提高20%。气血量的高低在一定程度上就代表着生存能力的大小，尤其是青云门、合欢派等贫血一族，有了这20%的气血是不是就可以与血牛“鬼王”一拼？等等，如果“鬼王”也用了“豪血”，那其他职业更要非用不可了，否则此消彼长之下，那就不是一般的危险了。

**御魔灵机：**自身防御增加50点。50点的防御在后期来讲实在起不了什么大作用，在地灵珠有限的情况下，还是放弃吧。

**戎道灵机：**不仅在使用后可以吸收10%的伤害，还可以吸收为自身10倍的最大气血。与前面的“御魔”相比，这绝对是超值的，而且换取的条件比“御魔”还要低。



**寂神灵机：**自身所有抗性提高20%。效果虽然不如增加攻击和气血类的灵机那样直观明了，但在PK中仍会起到较大作用，建议前锋打手类玩家备用。

**遁影灵机：**增加20点躲闪。与增加抗性的“寂神”差不多，效果都不十分明显，看喜好和对躲闪的感觉吧，个人觉得不是必备的。

**修元灵机：**真气上限提高20%。这肯定是对青云门十分有用的一个灵机了，尤其在施放自暴的时候，那威力增加的不只是一点！

### 魂系天机



**魂戎天机：**自身攻击力提高25%，并吸收15%的伤害，最多吸收自身20倍最大气血。它的效果相当于“破魂”+“戎道”，但威力却高于两者的简单叠加，是具有逆天之力的一个天机，舍我其谁！

**魂寂天机：**自身攻击力提高25%，所有抗性提高20%，每秒增加10点气血恢复。效果不如“魂戎”，抗性和气血恢复都不十分明显，与其花费两个灵机来换它不如直接用一个“破魂”。

**魂煞天机：**自身攻击力提高25%，每次攻击补充攻击伤害7%的气血。虽然少了抗性加成，但气血的补充效果比“魂寂”要强，而且没血时还可以打打小怪来为自己回血。

**魂灭天机：**自身攻击力提高25%，致命率增加25。又是一杀手的好帮手，冲锋陷阵之必需品！

### 血系天机

**血影天机：**气血上限提高25%，躲闪增加20点。个人感觉躲闪不明显，觉得还是直接用“豪血”比较合适。

**血煞天机：**气血上限提高25%，每次攻击补充攻击伤害7%的气血。提高气血值加补血的天机，超值！

**血魔天机：**气血上限提高25%，真气上限提高20%，每次攻击补充攻击伤害5%的真气。对青云门的自暴技能非常有用的天机，其他职业还是直接放弃吧！

**血御天机：**气血上限提高25%，防御值增加50点，每秒增加15点气血恢复。防御与气血恢复的增加效果不明显，在PK中作用不大，建议放弃。

随着《诛仙》“无双战场”的开启，它也为热爱对战的你开辟了一个热血的空间，让每一个来到这里的人都“英雄有用武之地”。来吧，成就你的霸业！P

| 诛　仙 | ●制作：完美时空　●运营：完美时空<br>●游戏状态：商业化运营<br>●官方网站：http://www.zhuxian.com |
|---|---|

缨枪舞动，横扫千军，武侠小说中的枪客在《热血江湖》中的确成了最帅气的一个职业形象。枪客具有全部职业中最耀眼的攻击力，练级打怪一般能突出其高攻击的特点，而且技能攻击也很高，随着等级升高，其技能攻击点也平均比其他职业高出很多。而在《热血江湖》2.0版《雪域争锋》枪客则有了新的变化。

# 低调的华丽
## ——《热血江湖》2.0版枪客的生存

### 2.0版的全新形象

本次的2.0新版本，可以说是继180版本5转后，《热血江湖》在2007年度的第二次大动作了。在这个版本没有开放前，玩家已经在热烈地讨论新的变化。副本的增加可以说是一个众望所归的改变。练级的痛苦大部分人都应该体会过，湖里练级的火爆场面大家也一定不会陌生。一般来说，后期高级别人物基本都在那里组队练级，虽说开了冰宫新地图，但依然无法缓解热门练级抵达的沉重压力。都知道组队练级升级快，可是找队伍是很费劲的，尤其是找一个好队伍。好不容易找到了队，又找不到医生，每次都要折腾半天才行。



终于，本次更新中开放了副本地图——伏魔洞。伏魔洞在泫渤派南边找到船夫金氏就可以移动过去了（与去冰宫的NPC是同一个人）。这个地图不算很大，是一片幽绿、阴暗的树林，地图上还是比较好找的，与NPC武剑刀对话就可以进去。进入伏魔洞有一些要求，玩家需要在70级以上，而且必须有2～8名玩家组队才可以进入的。伏魔洞的第一个门在你杀够20个怪之后自动打开，进入之后可以看到副本的第一个Boss——邪鬼。杀死邪鬼之后，副本的第二个门自动开启，等你进入第二道门之后可以看到Boss——幻魔教主。杀完两个Boss之后，在很短时间内，所有副本内的队员将被传送到副本门口。副本的出现可以说是《热血江湖》里一个划时代的创新，因为在副本中是最能体现团队合作精神的。

### 冰宫PK地图

180版本开放了北海冰宫地图。从此以后，我就喜欢上了那里。冰宫里面的怪物种类多样，从低级的78级怪到高级的126级怪都有。但是在划分上面很讲究，地图外层怪物级别低，越往里面走怪物级别越高，这样的划分利于我们选择适合自己的地区练级。这里是一个适合单练的场所。首先，怪物等级分布均匀，利于选择；其次，怪物经验普遍较高。最重要的一点是，这里的怪物掉落百级装备，所以是打宝的最佳选择。对于笔者喜欢的枪客来说，其耀眼的攻击在冰宫里绝对是很有效率的。

本次新版本中，新增了冰宫PK地图。等级相差20级以内玩家可以进行PK。双方进入战斗状态后无法使用回城符，结束战斗10秒后战斗状态消失，并且新增PK任务，任务接受后永久保留。正派任务开始时间为每天19～20点，邪派任务开始时间为每天21～22点，任务开始后玩家可从接受任务NPC处出现的跳点进入对方势力城中进行PK，3转以下人物进入地图为三邪关、柳正关，3转以上人物进入地图为柳善府、神武门。PK任务地点限定为城内，接受任务的玩家在规定地点内所获得的武勋均为双倍，同时对方也损失双倍武勋。而且按照武勋值，玩家会获得不同的武勋称号，并获得特殊的称号效果。这可以说是非常吸引人的设计。而如今冰宫门口也的确呈现出一派热闹的场面。

**热血江湖**
- ●制作：KRGsoft　●运营：17Game
- ●游戏状态：商业化运营
- ●官方网站：http://rxjh.17game.com

### 2.0版中的枪客

枪客的PK很强，因为它虽然防和血相对薄弱，但武功打击值在所有职业中是最高的。当然在内功方面，搭配合适的话还是能够弥补一些缺陷的。金钟加防（每加1点增加自身防御力的1%，在防御少于100点的情况下，加满这一项技能时可提高20点防御，防如果有100点，加20%就是120点，对血少防低的枪客来说，此内功意义非常）、横练太保加血（每加1点增加4%，加满后增加80%，也就是增加160点生命上限）、乾坤增加武功的打击值。此外，灵甲是PK和势力战的专用技能，再加上5转的气功狂舞更是将枪客的能力提升了一层。如今在冰宫门口的PK群中，经笔者多天观察，枪客的威力确实很厉害。



虽然枪客也曾经遇到一段时间的低谷，虽然也有很多人曾经放弃了这个职业。不过在前进的道路上，这些小挫折也是不可避免的。枪客是个非常有潜力的职业，5转枪客的能力有目共睹，而PK的强悍更让所有人都惊叹不已。P

# 把魔兽世界带到桌面上来玩




魔兽世界是当今世界最流行的大型多人在线游戏。现在暴雪公司和美国UDE顶级卡牌发行厂商一起将它带到了桌面上，给我们呈现了艺术家们的杰作，并相信在线游戏的忠实玩家和任何集换式卡牌游戏的老玩家都不会失望。我们尽最大的努力保持在线游戏的原始设计。



例如，在我们的集换式卡牌游戏中，玩家能发现各式各样技能、装备、精英、战术策略甚至是RAID地下城都是在线游戏玩家所熟悉的。另外，玩集换式卡牌游戏你能获得在线游戏所不能获得的额外物品。

玩家在桌面卡牌游戏中将会扮演为各式各样的英雄，就象在线游戏中建立的各种角色一样，略有区别的是在卡牌游戏中玩家将不需要去进行练级，只要去收集你所能够使用的各种各样的技能、装备及任务等卡片充实自己的角色，构筑一套属于自己独特的套牌来与对手风格迥异的套牌进行对战。

在套牌的构筑上面，卡牌游戏也进行很精妙的设计与构思，使之贴近在线游戏的设计初衷，诸如在卡牌游戏中如果你选择了一个巨魔种族火焰天赋的法师，那么在你的套牌构筑中将只能使用部落阵营限定、巨魔种族限定、火焰天赋限定、法师职业限定及中立通用的卡牌加入到你的套牌中，甚至在以后的游戏设计中还会加入附魔裁缝等生活技能的限定。这些设计使得每一个英雄所体现出的套牌将是多样化的，即便是双方使用同样的英雄，也会根据玩家自己的兴趣纷纷体现在各自套牌的特点中，就算相同的两套牌进行对战由于卡牌游戏的随机性也不会将同样的战斗进行两遍！无尽的对战乐趣尽在其中！



在这个多样化的世界里，如果你仅想凭借一己之力来构筑自己的套牌还是很困难的，不过不要担心，因为熟悉集换式卡牌游戏的玩家都会知道，在卡牌游戏中每一张精美的卡牌都是具备一定的稀有度，如果你要在你自己套牌中大量的使用某张卡片时，你还可以把自己用不到的牌去向其他玩家交换到自己需要的牌从而不断完善自己的套牌。从中你还可以感受到以牌会友以牌交友的乐趣，这也是集换式卡牌游戏的理念，它是一个不断交流的互相了解的过程通过不同玩家对于自己套牌的理解来形成一个互相沟通的氛围。而且每一张的牌面都是使用全世界的顶级奇幻画家为WOWTCG所创作出的原画，有些喜好收集的玩家也可以象收集邮票一样来收集自己喜爱的卡牌。

当你构筑了自己心仪的套牌时就意味着你可以与大家一起游戏了，在WOWTCG的游戏设定中，也有丰富多样的对战形式，1v1的PK、2v2的队战、甚至同朋友们一起组队挑战奥妮克西娅等BOSS，当然不论你的队友还是敌人都是有着自己思维的人而非死气沉沉的电脑，这样为游戏对战中加入更多的智慧与乐趣。即便你还没有时间来得及将自己的套牌完善，你也可以参加卡牌零售商所组织的轮抓、现开、懒人赛等游戏形式。当然你还可以和朋友以你们喜爱的方式自己来决定游戏，不论游戏方式如何总之击败你的对手从中找到属于自己的乐趣就好。

在你已经对于对战娱乐有了很一定了解后，你就可以免费的在各个卡牌经销商处或活动组织处办理你UDE账号，加入到这个全球范围的UDE对战荣誉平台里，它会纪录你在每一次认证活动中的成绩，积攒你的荣誉点数和等级，可以参加店内级别赛、地区赛、国家冠军赛，世界冠军赛以及在全球范围巡回的暗月马戏团活动等各种级别的认证赛，赢取丰厚的奖金荣誉。从新战斗在奔往大元帅/高阶督军的路上！在刚刚结束的2007年美国圣迭戈世界冠军赛中，法国人拿走了总奖金为10万美元的丰厚奖金，希望在下一次的世界冠军赛中能够看到国人的身影。

对于很多在线玩家早有耳闻的是，WOWTCG可以为在线玩家带来专属的装备、宠物及坐骑，诸如：乌龟坐骑、角鹰兽宠物以及工会战袍等。这些道具任何WOWTCG玩家都有可能在购买WOWTCG产品时以刮刮卡的形式随机获得，在得到刮刮卡后可以到暴雪的官方网站中兑换，立刻让你变成众人瞩目的焦点，为你的在线游戏增加不一样的乐趣。

如果你想了解更多关于WOWTCG的消息，请关注中文官方网站www.wowtcg.com.cn，如果你有任何的问题可以登陆魔兽卡牌中文网论坛www.wowtcg.cn了解更多讯息！

不一样的艾泽拉斯战火重燃，不一样的战斗期待你的到来，战争一触即发，战争即将打响，真正的勇士等待召唤吧！



已经在2007年12月7日开始封测的《真三国无双Online》终于向中国玩家揭开了自己的神秘面纱。不过当数以千计玩家涌入游戏的时候却发现，这是一款没有职业概念的网络游戏。是的，本来这款游戏就是从单机版脱胎而来，但是没有职业，我们的角色应该如何发展呢？

# “无职业”网络游戏

## ——《真三国无双Online》第一印象

### 没有职业，你该怎么选？





看到这样的话也许很多玩家会相当惊讶。毕竟我们在“无双”系列单机版中，还能看出个武将或文官的区别。但在《真三国无双Online》的开始，玩家都是一模一样的。玩家在建立自己的角色时，只需要在众多的角色创建版块中找一个最接近自己的或自己喜欢的，就可以投身到三国世界。总的来说，你在武将处选择“武器”，选择你最想尝试的一种即可。一句话，职业可以通过更换武器而改变。

在《真三国无双Online》中，如同现实中的武将一样，通过更换兵器来展现自己不同的“武艺”。这样一来可以让玩家充分选择自己的爱好，二来也避开了武器限制上的烦恼。毕竟我们不能因为当了军师就只能玩扇子，也不能因为当了将军就必须扛大刀。说白了，就像单机版中一样，你无法在这个游戏中实现传统的战、法、牧的设计。而这种折中的设计倒也能让玩家体验很多新鲜的游戏内容。

甄姬

### 三国冒险的开始

人物创建完毕，进入游戏你会发现自己出生在自己家中。在这里，你可以查询游戏的系统资料，不需要去其他地方探索，只要在家中即可展开查询。而你的家则真正具有家的功能。比如，家具是可以根据自己的喜欢去随意摆设的，也许将来会增加一些新的家具作为可得到的道具。熟悉了游戏的系统，一出门就会遇到一名奇怪的NPC“左慈”，他基本上是一个新手指导员。不过他不但提供一些系统操作上的帮助，还会协助玩家展开最初的剧情。如果忘记了怎么发展剧情，就去找他说话就可以了。另外，你可以去君主及几位大将军的官邸去看看，可以在他们那里接到新的任务。

貂蝉

### 武器与职业的关系

在《真三国无双Online》中，选择好武器后，你就有了战斗中的擅长。这些武器有的适合近战，有的适合远攻，有的重于防御，有的只追求进攻。选择好武器就可以去战场了。游戏前期的主要战斗通过副本形式展开，进入一个关卡后其他玩家也可以中途加入。网络版中很重要的一个设计是武器的强化。在单机版中，武器的强化只能在战斗结束后才能，而在网络版中，我们可以在战场中对武器实时进行强化。不过强化所依靠的是你在战斗中击杀敌将所获得的宝葫芦数目来决定的。如果你不小心成为他人刀下鬼的话，尽管不会像其他游戏那样重头再来，但也需要付出损失所有战场内强化效果的惩罚。当然，武器在进战场前的强化效果还是保留的，这也说明如果你想让自己的兵器更强，唯一的方式就是在战斗中稳操胜券！







| 真三国无双 Online | |
|---|---|
| ●制作：KOEI | ●运营：天希网络 |
| ●游戏状态：2007年12月7日封测 | |
| ●官方网站：http://www.wushuangol.com | |



## 头牌新闻

# 2007中国游戏行业年会隆重落幕

■ 本刊记者 冰河

2007年度（第五届）中国游戏行业年会于2007年12月6日下午在北京人民大会堂隆重举行，全国人大常委会副委员长蒋正华、信息产业部副部长娄勤俭、中央文明办有关领导以及多个相关政府主管部门的领导，部分地方政府、协会的有关领导，部分高等院校领导、国内外知名动漫游戏企业代表和上百家的新闻媒体出席了会议，中国软件行业协会游戏软件分会常务副会长刘金华主持了本次大会。大会以“和谐、发展、腾飞”为主题，对2007年游戏行业的发展做出了总结和展望，并揭晓了素有“中国游戏行业金鸡奖”之称的2007年度中国游戏行业金手指奖。



全国人大常委会副委员长蒋正华为大会致辞

本届年会是由中华人民共和国信息产业部、中华人民共和国文化部、中华人民共和国科学技术部支持，中央文明办、教育部、商务部、税务总局、团中央等有关部门参与，中国软件行业协会、中国消费者协会支持，中国软件行业协会游戏软件分会主办的游戏行业内一年一度的盛会。全国人大常委会副委员长蒋正华就动漫游戏行业如何健康有序发展，如何传承中华文明，如何完善产业链方面做了重要讲话。娄勤俭副部长就鼓励开发国产原创游戏，提高产品质量和产品文化内涵方面做了重要讲话。中央文明办未成年人组领导李伟就动漫游戏行业如何关心、保护未成年人，引导教育青少年科学对待游戏方面做了重要讲话。他表示，动漫游戏产业在带动经济发展，解决就业压力方面做出了很大贡献。但在游戏产业快速发展的同时，也应该重视存在的问题，政府应该在加强支持的同时加强监管，要加快具有自主知识产权的、弘扬民族文化精神的国产原创优秀游戏产品的开发，各地方应该因地制宜，具体分析具体对待，要建康有序发展，完善产业链。此外动漫游戏企业应该加强行业自律，将保护未成年人放到首要位置。

会议最后颁发了2007年中国游戏行业金手指奖的各大奖项。《大众软件》有幸获得“2007年度中国游戏行业优秀动漫游戏媒体”奖项，这也是对《大众软件》一年来工作的肯定。P



## 晶合热点

### 梦工厂2008年冲击国内一线网络游戏运营商

在2007年底落幕的中国游戏行业年会上，成都梦工厂网络信息有限公司获得大会颁布的年度最佳网络游戏开发团队大奖。梦工厂是以自行开发的《侠义道2》在2007年推出并取得优秀运营业绩而获得这项大奖的，虽然《侠义道2》在命名上被看成是梦工厂之前主打产品《侠义道》的升级产品，但除了两者都是体现了梦工厂秉持的侠义价值观和纯粹的中国古代武侠文化血统作品以外，系统和风格差异巨大。梦工厂对外宣称，其在2008年上半年新研发的一款现在仍处于保密状态的MMORPG也将进入运营序列，届时，产品线齐整的梦工厂将发起冲击，争取真正跻身国内一线网络游戏运营商中。

### 《唯舞独尊Online》举办北京玩家同城会




“浪漫相邀，舞动中国”，知名网络游戏运营商宏象网络于2007年12月15日在北京交通大学东校区礼堂，举办了《唯舞独尊Online》北京玩家同城会，受到玩家的热烈响应。这场北京玩家同城会是宏象网络将在全国10地展开的年度大型活动——《唯舞独尊Online》全国大型玩家同城会的第一场，将是宏象网络在《唯舞独尊Online》运营期间组织的最大型玩家聚会活动。同城会上，青春偶像剧《那小子真帅》的剧组阳蕾、陈西贝等演艺明星前来助阵，另类玩家黑狗也为此次同城会献艺。此外，还有顶级舞蹈网游高手在现场PK BPM 214的最快节奏，让场内的气氛达到高潮。据悉，《唯舞独尊Online》玩家的聚会将分别在广州、成都、西安、武汉、长沙等地陆续展开。

### 芝加哥Chimera队问鼎CGS 2007世界锦标赛桂冠

2007年12月18日，全球唯一的职业电玩联赛冠霸电玩挑战赛（CGS）宣布芝加哥Chimera队成为该联赛的首个世界冠军队。CGS赛季开始于2007年4月份，全球共有18支队伍参赛，在上海、首尔、迪拜、墨西哥城、新加坡、吉隆坡和伦敦等地举行过比赛，而美国在整个赛季都有赛事。来自全球的12支顶级参赛队最终晋级到本届世界锦标赛决

赛。在洛杉矶索尼工作室经过8天的决战之后，芝加哥Chimera队在12月14日晚以27比15的最后积分击败卡罗莱纳Core队，摘得CGS联赛首个桂冠，并赢得了50万美元的奖金。同时芝加哥Chimera队还被正式授予“激浪”杯，在明年CGS 2008世界锦标赛决赛之前该奖杯将一直归该队所有。




Valve公司的《反恐精英——起源》和美国艺电公司（EA）的《FIFA 2007》是CGS指定的官方PC游戏。对于基于Xbox 360平台的游戏，CGS指定的是Tecmo公司的《生死格斗4》（DOA4）及微软游戏工作室的《世界街头赛车3》（PGR3）。



## 晶合新作

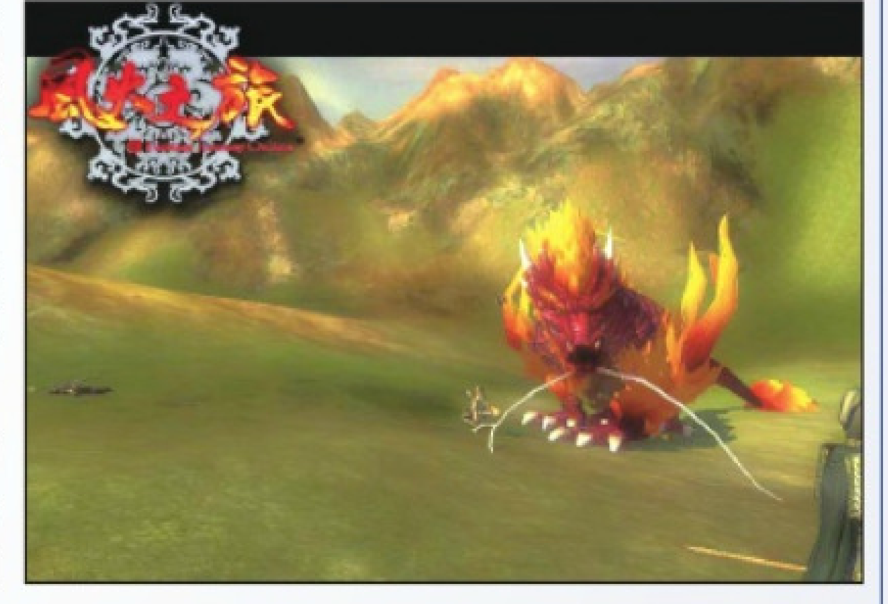
### 《侠义道·西域争霸》正式开服

2007年12月18日下午2点，西南武侠网络游戏重头戏《侠义道》的资料片“西域争霸”正式开放服务器，用户可以在《侠义道》官方站点和各个运营合作平台的《侠义道》专区上看到《西域争霸》专区资料，详细了解新资料片内容。同时，《侠义道·西域争霸》的完全版客户端已经制作完成，新用户可以选择完全版客户端下载，总容量大约为830兆，版本号为1.8.01。老用户可以选择直接下载补丁的方式完成至《西域争霸》的更新。针对《侠义道》的老玩家，梦工厂特意在程序设置上做了精心安排，老玩家可以一边下载和更新客户端，一边在现有版本中继续游戏。




### 《风火之旅》岁末开放测试

2007年12月19日，久游网酝酿多时的网络游戏重点作品《风火之旅》于当日下午2点正式启动开放性测试。《风火之旅》是由北京林果历经3年磨练打造而成，运营方久游网总裁王子杰在开服之际向外界表示，《风火之旅》将是久游网下一阶段拓展业务的坚实基础。但对于众人关注的海外上市计划，王子杰则闭口不谈。



### EA正式公布重量级新作《泰伯利亚》

EA（美国艺电）公司近日正式对外公布了其《红色警戒》系列最新作品《泰伯利亚》的制作设定。与过去的战略型游戏不同，这次的“泰伯利亚战争”将通过第一人称视角来展现——这是个FPS游戏，但不完全是一个纯粹依赖跳跃、躲闪和射击就能完成的游戏。EA方面声称新作品将会“在即时战略游戏中加入更深一层的第一人称射击游戏体验”。按照目前的制作计划，《泰伯利亚》将于2008年秋季登陆PS3、Xbox 360与PC平台。更多内容请关注本刊的追踪报道。




### 《英雄无敌Ⅴ——命运之锤》简体中文版上市

2007年12月17日，育碧软件向外界宣布，旗下著名回合制战略游戏作品《英雄无敌Ⅴ——命运之锤》简体中文版正式于中国大陆地区上市，售价为49元人民币。作为《魔法门英雄无敌Ⅴ》的资料片，《英雄无敌Ⅴ——命运之锤》新增矮人种族、5张单人地图、10张多人地图、大量新中立生物，而新增的剧情则延续了《英雄无敌Ⅴ》伊莎贝尔皇后之战的传奇。




### 《无冬之夜2——背叛者的面具》年末登场

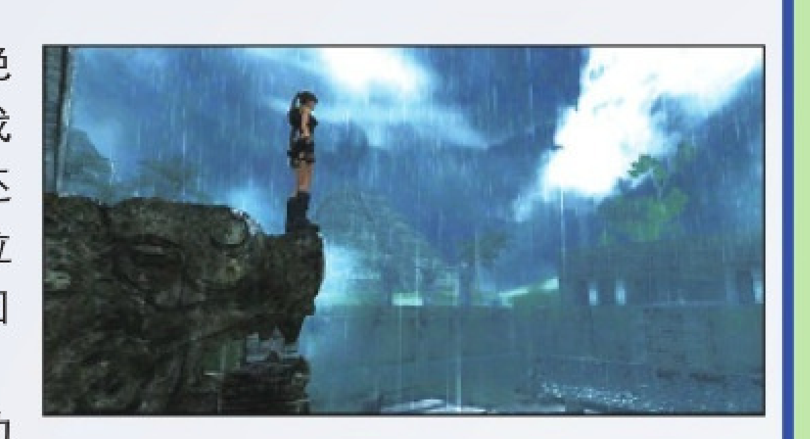
2007年12月17日，北京星空娱动科技宣布著名奇幻游戏大作《无冬之夜2》的最新资料片《背叛者的面具》已于12月15日正式亮相中国大陆市场。《背叛者的面具》是广受赞誉的RPG《无冬之夜2》的首部资料片，它的故事起源于瑞什曼，在与幽影王的终极之战后，玩家的角色在地底深层的某处苏醒，独身一人被四周的邪恶魂灵包围。玩家需要在新篇章中体验一场约25小时游戏时间的精彩冒险，并最终揭开主人公的真实命运。本次发行的《背叛者的面具》为1张DVD盘片，包含英文版+完整简体中文汉化包，可同时满足广大玩家的不同需求。**市场零售价：69元。**





## 晶合人物

### 劳拉·克劳馥特



那个在各种绝境中独自面对挑战的孤单身影，你还记得么？对，劳拉·克劳馥特，她回来了。

这个一身劲装在地球的各个古迹探险拼杀的传奇女性，自从《古墓丽影——传奇》之后，已经许久没有了她的消息，而就在近日，《古墓丽影》制作方水晶动力工作室制作人Lindstrom在接受公开采访时透露了劳拉的最新探险计划。在名为《古墓丽影——地狱》的新作中，劳拉将继续追踪母亲失踪的线索，并设法破解双亲“过世”的秘密。新作中除了将继续使用动作捕捉技术外，还将使用全新的动态天气系统、动态碰撞系统等全新技术，以营造真实的游戏世界，并提供更具交互性的娱乐体验。而曾在《古墓丽影——传奇》和《古墓丽影》十周年纪念版中为劳拉配音的著名配音演员Keeley Hawer将在新作中继续精彩演绎这位女英雄。

我们都在期待。



## 晶合声音

**“我们面临的需求水平使得我们未来的所有业务计划复杂化，在我们准确掌握所有供求状况之后，所有一切才会变得更加容易操作。而我们目前优先考虑的就是要满足市场对Wii的需求，因为这个问题已经成了公司未来计划的一大障碍。”**

——任天堂美国公司总裁Reggie Fils-Aime面对媒体采访的公开表示。我们能不能说这叫得了便宜还卖乖呢？

**“要耐得住寂寞，相信自己，相信盛大，相信我。”**

——据说这是当年上海盛大财务公报首次出现巨额亏损之后陈天桥对属下的简要发言。如今盛大刚刚发布的2007年第三季度季报净利润达到3180万美元。不知道他又会说什么。

**“0分”**

——第六届美国年度电子业环保报告给予日本游戏巨头任天堂的评分，无论是采用什么分制，这都是最低的纪录了，真着实让人大吃一惊。据悉，他们给出这样评分的理由是产品制造过程中的污染以及糟糕的废旧产品回收服务。



## 晶合快评

# 游戏类型的新陈代谢

■本刊记者 生铁



最近在多平台上发售的音乐模拟游戏《吉他英雄Ⅱ》（GUITAR HEROⅡ）相当流行，连编辑部也有人玩。参加07年的E3时，也是微软展示Xbox 360平台时的一款力作。在微软的游戏展示大厅里，笔者亲自尝试了这款游戏，第一感受是，外设吉他的弹奏轻飘飘没什么质感，按键手感也很一般，游戏内的人物造型也比较粗糙。但就是这样的游戏，又开始流行起来。甚至笔者在测试Wii时，也觉得不过尔尔，感觉这样的思路都是前两年跳舞机、跳舞毯的延续——跳舞机在2000年左右很火过一段时间，后来也不过尔尔。

即时战略也是如此，在2001年到2002年期间曾一度辉煌的即时战略游戏，现在几乎已经是日暮夕阳，大家已经被“C&C Like”型的作品搞得反胃了。即使有个别公司还在推出即时战略游戏，也是一板一眼模仿《星际争霸》，转眼就没了什么消息。《星际争霸》当然一直很火，可那不过是网吧文化变热的一种附属现象，这种曾经新颖的游戏类型看起来走入了死胡同。可是现在，老牌的《魔兽争霸Ⅲ》仍然维持着这一类型游戏的热度，而被EA收购后的Westwood也推出了最新的《命令与征服3》，凭着华丽的画面，也足够抵挡一阵子的。



但是更多的游戏玩起来显得索然无味。《真·三国无双5》《孤岛危机》和《极品飞车11》推出后都有玩家提出负面的看法，并且不约而同地指出这是流水线上的半成品。

这几款游戏笔者都试玩过了，是不是半成品，我不做评价，但是味同嚼蜡的感觉却早已有之。“把一种类型的资源挖掘到死！”虽然没有一个大厂牌敢这么说，但是从他们的行为中，我仿佛听到了这样的声音。

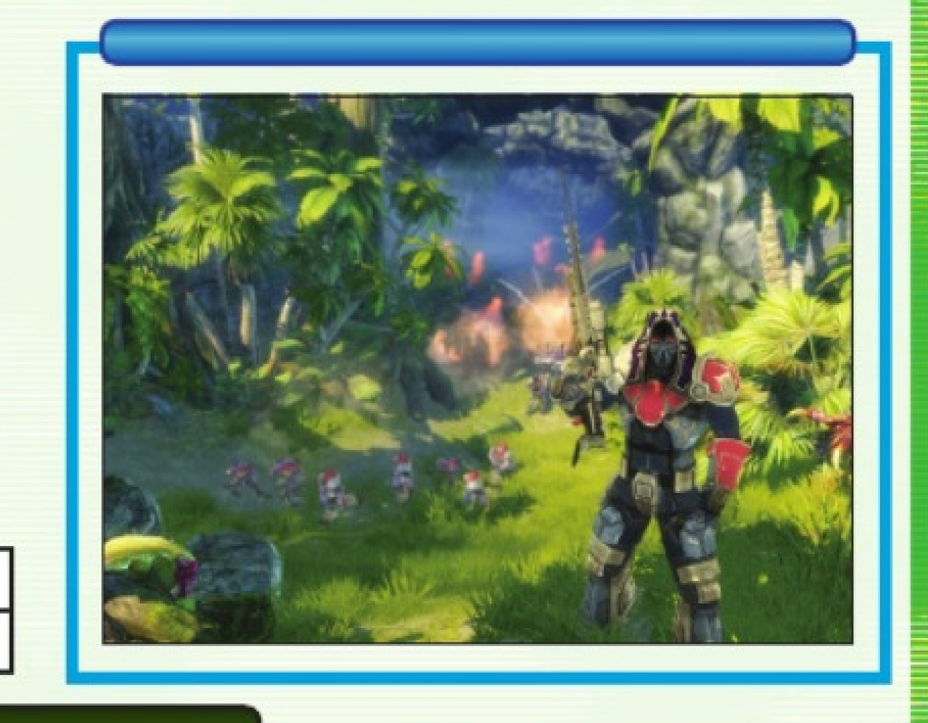
像《真·三国无双5》和《极品飞车11》这样，一款游戏在成功后连续每年都要推出一到两款续作或相关产品，再有创造力的开发团队也迟早要枯竭。

另一个值得提到的游戏类型，是格斗类游戏，格斗游戏的没落是在不知不觉中的。讨论《铁拳》和《VR战士》的人越来越少，在没有网络游戏和即时战略游戏之前，格斗游戏是最能体现竞技性特点的游戏类型，而且是独一无二的。但现在这个优势显然不在了。

尽管CAPCOM在2007年公布了一段《街头霸王》最新作品的宣传动画，但是知道这款游戏的新一代玩家，恐怕更多也只是听说过它而已。P

# WorldShift
# 巨变

■江苏 老黑

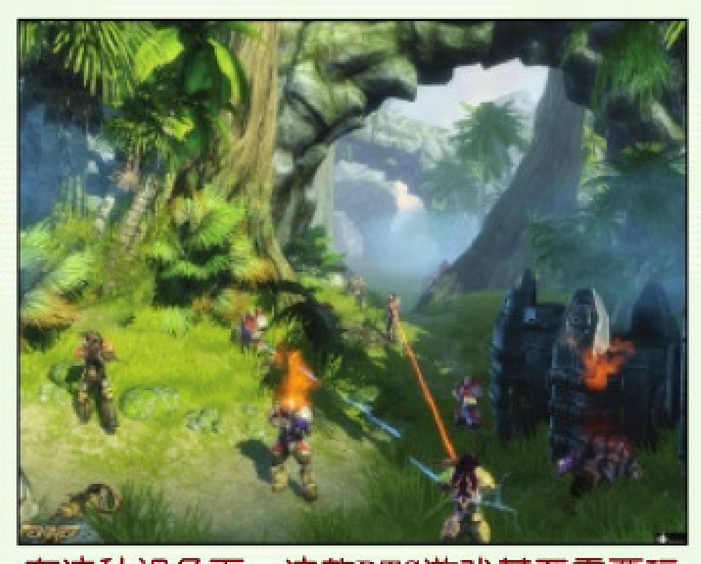


| 即时战略 | 制作：Black Sea Studios | 上市日期：2008年 |
| --- | --- | --- |
| | 发行：Black Inc | 推荐度：★★★★ |

## 从天而降的灾难

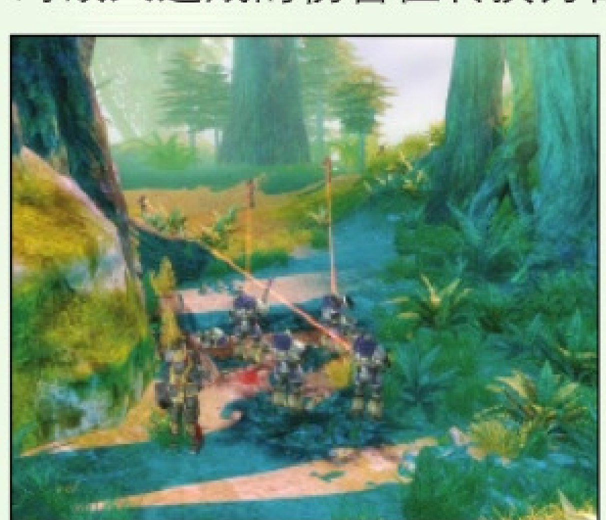
21世纪后期，一颗代号为“零号碎片”的小行星撞击地球，造成了第二次“世界大灭绝”，人类文明瞬间被毁灭殆尽。原世界强国的幸存者们依托地下工事，保存了科技的火种，而更多的幸存者则在荒芜大地上开始了部落式的生活。一千年后，地球世界分裂为“人类”和“部落”两个派别。前者保留着人类的科技，拥有强大的机械化军队；而后者则是当年那些回归大自然的幸存者们的后代，由于失去了科技，他们开始学习古老的魔法；与此同时，一个外星异形种族“巢穴”也来到了地球。这就是由黑海工作室正在制作中的科幻RTS游戏《巨变》（下文简称WS）的故事背景。

## 传统的3种族设计



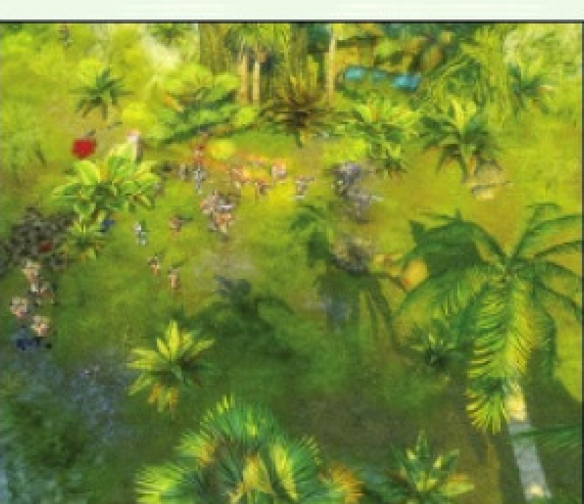
在这种视角下，这款RTS游戏甚至需要玩家像FPS那样，去为自己的单位寻找掩护

制作组已经公布了“人类”和“部落”两个派别的基本情况。如前面所介绍的那样，“人类”是拥有厚重装甲和强大火力，且具有复杂机械支援的传统势力。目前“人类”一方的作战单位公布得较多。刺客是一种侦察兵种，其装备的狙击枪又可以使它成为小队的火力支点。其特殊技能有3种：神射手，能够让射程扩大2倍，并且获得最大伤害输出，只能使用一次；剥离，能够对重甲单位发射化学品，使其防御能力在一定时间内下降；追踪，发射一枚追踪器，“中招”后的目标变成了己方的一个间谍，可以把视野中的敌情传给玩家。撕裂者是一种半生物、半机械的单位，体形较小，使用其手臂上的旋转刀片进行近身攻击，并且造价便宜，适合群体控制。其特技是“撕裂”（被动技能），在攻击中有一定几率击昏敌人。伞兵是最基本的步兵单位，类似于《星际争霸》中人族的机枪兵，价钱便宜量又足，并且还具有手榴弹攻击的特技。它同样是一个被动技能——投掷爆炸物是通过一定几率来实现的，因此在群体操控的时候，对队形有较高要求，因为混战情况下有可能造成误伤。法官是一种高级地面单位，相当于WAR3的英雄。其特殊技能包括：放电，将敌人的魔法值转换为本方攻击输出；领袖力，法官攻击敌人形成连击后，会提升周围伞兵的攻击力，连击数越高，低级兵种的能力也跟着变得越强；质子炮，能够发射一道激光，摧毁这条直线上的任何敌人；反馈，让伞兵在一定时间内发射特种子弹，将对敌人造成的伤害值转换为自己的HP。



游戏中的战斗大多是这种规模

部落族的具体单位目前还不清楚。制作组表示这是一个以魔法和自然力作为武器的种族，并且具备操控动物和改变地形的能力。从相关截图上不难看出，部落族正在使用盔甲、长矛这样的原始武器来和机械军团进行作战，作为补偿，他们中有相当多的单位具有治疗能力。外星人——巢穴族并不是一个高科技种族，从相关艺术插画上大体可以判断出，它们更类似于SC中的虫族。



俯视角下能同屏显示的单位也不多

## 向暴雪致敬

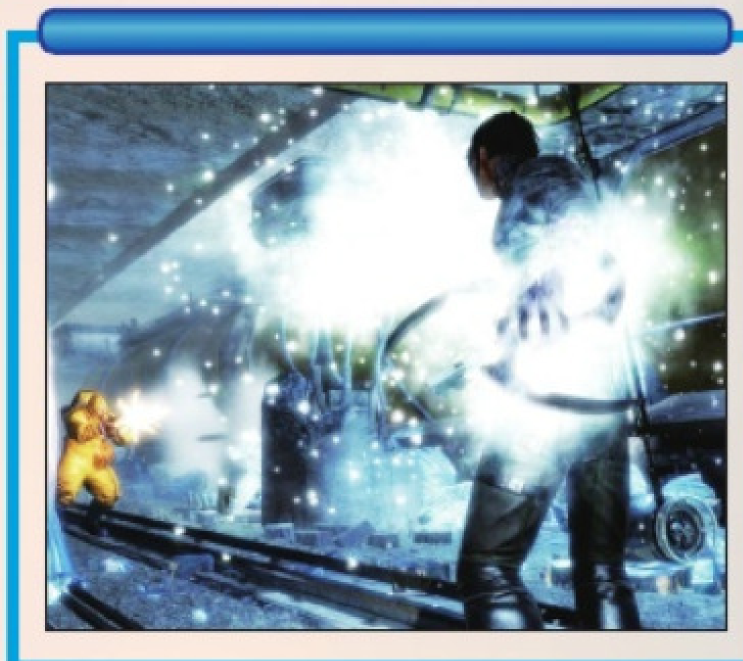
WS的3种族设计风格，明显来自于“星际”，但在游戏方式上，更类似于“魔兽”早期开发阶段所标榜的“战术RPG”。玩家在整个游戏中一次最多只能控制50人左右的部队；此外，它并没有科技树，整个单位的新技能和等级提升，都是通过道具的方式获得的。探索道具完全类似于RPG的模式，玩家需要在地牢、洞穴这些RPG专用的杀怪练级场所去寻找一件件稀世珍宝。这部分流程甚至无法训练单位，因此，需要玩家合理搭配人员编制，精确使用战术，更类似于一款RPG游戏的玩法。游戏中甚至还有“Boss封关”这种只有在正宗RPG和ACT中才能见到的设计。从直观表现上看，WS的画面相当精致，单兵的模型也很大。这更说明了WS中玩家所担任的是一个“小队保姆”，而不是集团军指挥官。



RTS游戏中也出现了Boss战

# Dark Sector
# 黑暗地带

■江苏 老黑



| 动作 | 制作：Digital Extremes | 发行：D3 |
|---|---|---|
| | 推荐度：★★★★ | 上市日期：2008年2月底 |

《黑暗地带》（以下简称DS）原定于2006年第二季度发售，本刊曾经报道过这个游戏；CIA特工Hayden Tenno所拥有的那支神奇手臂，相信给读者们留下了比较深刻的印象。即将发售的这款游戏距上一次公布的发售日期差了近两年时间，跳票的原因并非是游戏的开发遇到问题——《战争机器》（Gears of War）和《战神2》（God of War）这两款GOW的强劲表现，使得Digital Extremes对DS的基本游戏方式进行了大幅度的调整。

## 取长补短



典型的东欧场景

“木乃伊版”僵尸

在早期推出的演示中，DS还是以《生化危机4》的游戏方式为基本参照：使用越肩视角，主角主要依靠枪械来攻击敌人，游戏节奏偏慢。或者说，Tenno和Leon唯一的不同就在于前者身上生化手臂所带来的超能力。而在本次公布的视频资料中，DS采用了《战争机器》“奔跑—掩护—射击”的模式，掩体的作用得到了前所未有的加强。在早期演示中，经常可以看到Tenno在开阔地中以暴露方式只身对抗数个突变怪物；而在最新演示中的同样情况下，Tenno首先要做的就是找到掩护，然后伺机对敌人实施各个击破。

就武器而言，改头换面后的DS开始强调对各种武器的合理使用，而不是过分倚重自动武器。每种武器都具有自己独一无二的附加属性，在DS以核子泄漏为背景的题材下，可以发挥出很多有趣的作用。如小手枪就类似于GOW中的Snub Pistol，威力小、精度高。如果击中人类士兵的头部，就可以将他们的防毒面具打飞，这样就会迫使他们屏住呼吸，从而丧失战斗能力。霰弹枪可以轰开核废料存储装置，这样就会在场景中造成核泄漏，从而让所有敌人的生命值都受到损失。

在Boss战中，DS更加入了不少类似《战神》中的设计。如演示中出现的Boss“巨魔”（Colossus）是一个典型的力量型怪物，盘踞在一座废弃教堂上，向主角投掷碎块。玩家需要将生化手臂调整为“炎”属性，抓住时机对其进行连续攻击，将其击昏，然后通过一连串的QTE反应操作，以华丽的连续技将其击倒。

## “剪刀手”的新玩法

Tenno那支标志性的“剪刀手”，其攻击方式和上一次公布的并没有太大差别，依然是以类似“飞去来器”的方式来撕碎敌人，但其玩法发生了不少变化。现在的“剪刀手”可以和场景发生互动。比如在有电火花的场景中，Tenno可以将手臂与电线接通，这样就使得“剪刀手”具备了“电”属性。在接下来的一段时间内，凡是被命中的敌人都会被电击，从而陷入麻痹，其电攻击效果还会在近邻的数个敌人之间进行“传染”。前面所介绍的“炎”属性顾名思义，就是需要主角将手臂放置在火堆中先“烧烤”一段时间，接下来就可以让敌人在被攻击后依然受到持续伤害。而冰冻伤害效果则可以将敌人冻住，从而使其沦为活靶。冰属性攻击对行动迅速的突变怪物，将会起到很好的克制效果。



火爆的枪战在改版后的DS中依然得到了保留

巨大的Colossus

除攻击外，“剪刀手”炎、冰、电三种属性还会在解决谜题过程中发挥巨大的作用。如本次演示中出现的一个电梯场景，为了能让电梯运转，Tenno需要从喷着电火花的废弃机械中充电，然后自己充当“发电机”，让电梯上升。而每到一层楼，他都将面对过道中密密麻麻的突变体。这时就需要使用霰弹枪来轰开煤气管道，利用喷射而出的火焰来改变手臂属性；接着使用拖着烈焰的“剪刀手”，在狭窄场景中高效率地歼灭敌人。P



手枪不仅能爆头，还能去掉敌人的防毒面具

# Field Ops
# 战区行动

■ 云南 小青



| 策略 | 制作：Digital Reality | 发行：Atari | 上市日期：2008年第一季度 |
| --- | --- | --- | --- |
| | 推荐度：★★★★ | | |



标准的班组火力搭配



脱离了队友的掩护，就是死路一条

## 策略和动作并存

同时下流行的军事题材战争游戏类似，《战区行动》（下文简称FO）是一款强调战术性、现实性和火爆度的作品。但它并不是类似《幽灵行动——尖峰战士》（GRAW）系列的小队战术游戏，而是FPS和RTS的综合体：玩家可以使用和RTS类似的俯视角指挥小队作战，也可以实时切换到单一战术单位的视角，以FPS的方式对敌人进行射击。早在2006年末游戏对外宣传以后，很多玩家对此产生了质疑，因为既然是策略游戏，那么动作成分就是鸡肋性质的东西；而如果可以让玩家自主控制士兵的射击，那么以《使命召唤》那种“以一当千”的战争模式，一个人就可以横扫战场，也用不着所谓的“策略”成分。近期，随着游戏临近发售，制作组对外进行了最后的概念宣传，从中我们也可以看到他们是如何解决“动作”和“策略”在游戏中的矛盾。

## 动作和策略的互补

FO的故事发生在南美的一个虚拟岛国上。一次失败的军事政变，导致这个国家分裂，叛军盘踞在一个名叫Santiago的地区。本次制作组对外展示的关卡就发生在这个城市中。玩家的初始任务是到达一座废弃的教堂，在四周设立防线，等待乘坐黑鹰直升机的援军到达。然后对叛军首领居住的建筑进行突袭，活捉这个引发无数流血冲突的元凶。

为了说明FO的策略成分并不是摆设，制作组特别以FPS视角来演示了一段游戏。Santiago城市的地图和GRAW非常类似，是建筑密集、道路复杂的城市战地图，敌人隐藏在拐角处等待玩家冒进。在FPS视角下，玩家很容易被突如其来的敌人所杀伤，而身后、两侧的视角盲区，则更是会飞来一串串子弹。游戏对任务失败的判定极其严格，一旦有超过两名的队友伤亡，就会宣告任务失败。而使用RTS视角，虽然玩家无法控制队员开火，地图也不会对玩家全开，但小队周围的地形将一目了然。玩家可以选择队友的火力扇面和交替掩护的顺序，使每一个队员始终处于友军单位的火力保护范围之下。

游戏的操控采用了和《战争之貌》（Face of War）类似的小队控制方式，常规状态下只能控制小队长，队友会尾随其行动。玩家也可以将一个4人小队分成A、B两个小组，一旦激活FPS模式，就相当于一次控制一名队员行动了。根据试玩演示中表现出的情况来看，游戏中使用FPS模式的机会是不多的：射击在FO的地位，类似于《全能战士——十大锤》中按住E键进入的射击界面，仅能以冒险的方式，在弹雨中快速击毙敌人。或者说，《十大锤》中进入射击界面后人物是无法移动的。而FO则可以像一款第一人称射击游戏那样，控制人物的移动，以个人英雄主义的方式在弹雨横飞的战场上上演关键性的一击。此外，在策略视角下，玩家无法选择队员投掷手榴弹的落点，或者射击特定的目标，而在FPS模式下，这些都是可以控制的。



质量尚可的第一人称画面，当然无法和《战火兄弟连》相提并论



RTS模式下无法对单个队员进行控制



RTS视角可以将拐角和道路上的敌情全部反映出来

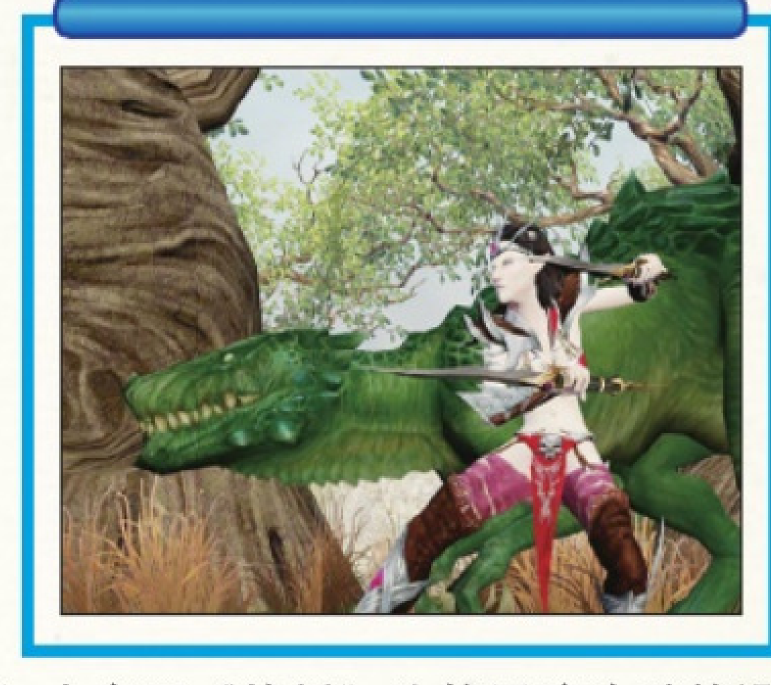
队员中有一些具备特殊技能的士兵，需要玩家以FPS模式来发挥他们的特殊才干。如小队中的一名CIA特工，具有化装潜入、无声暗杀和破坏敌方电子设备的本领。在RTS模式下，他只能作为战场上的普通一员存在；而在FPS模式下，他的才能可以得到最大化的发挥。另一名以兰博为原型的肌肉猛男Stephen Murray，可以使用从MK46机枪到火神炮的各种重型支援武器。这也需要玩家在FPS模式下控制他的枪口，尽情渲泄自己的怒火。

## 三度改版

FO的开发于2005年初开始，最初的名字为《幽灵战争》（Ghost War），但由于题材、游戏方式和GRAW非常接近，在2006年初改为现在的名称。在2006年所公布的一批图片中，游戏还显得相当简陋，尤其是在FPS视角下，画面效果相当一般。在最终版发售前公布的截图中，我们发现游戏的直观表现有了很大提高，色彩运用上体现出了热带城市战的风格，光照效果也大为改善。但根据国外游戏网站编辑所撰写的试玩报告来看，友军的AI和寻路方面还存在不小的缺陷。希望在今年上市时，这款以“FPS+RTS”为卖点的新形态战争游戏能以更加完美的姿态登场。

# Warhammer Online：Age of Reckoning
# 战锤Online——决战世纪

■ 福建 风梦秋



| 大型多人在线 | 制作：EA Mythic | 发行：美国艺电 |
|---|---|---|
| | 推荐度：★★★★ | 上市日期：2008年第二季度 |

《战锤》在欧美相当流行，有超过25年的历史，有很多基于《战锤》的桌面笔纸游戏和电子/电脑游戏。这款游戏是基于《战锤》的网络版，原本由Games Workshop和Climax合作开发。但在开发了两年多时，在2004年因为高昂的费用超出预算而被取消了。到了2005年，Mythic取得了Games Workshop的授权，开始重新制作《战锤》的网络版。而2006年6月，EA收购了Mythic并将其改名为EA Mythic，希望凭借《战锤Online》在网游市场占一席之地。



《战锤Online》忠实于《战锤》比较黑暗冷酷的设定，故事背景、各种角色、怪物等都遵照原有的设定，充分利用历史悠久的《战锤》的丰富内容。画面上也没有追求最新的图形技术，而是注重建造庞大丰富的世界和角色的细节。就像Mythic以前的网游一样，游戏的重点在于被称为“区域对区域”的大规模团队PvP，兼做任务升级、杀怪物等PvE内容。





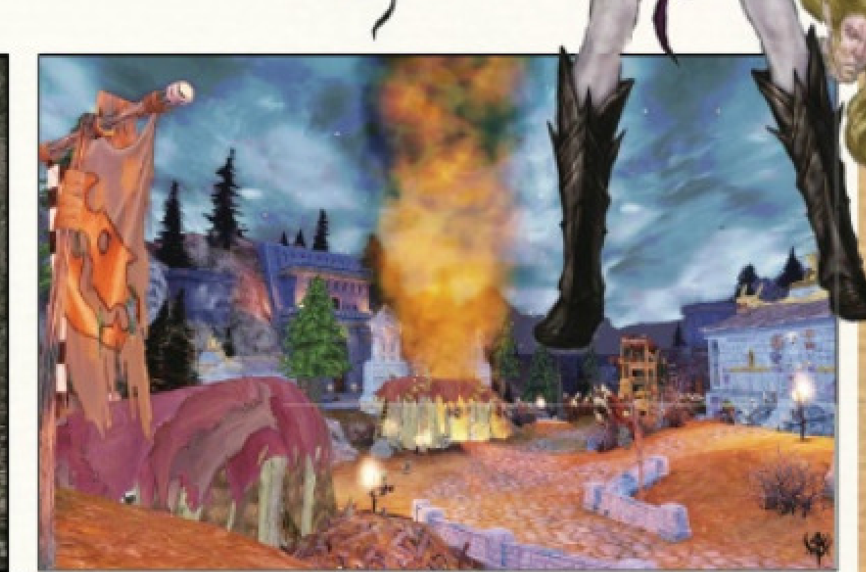


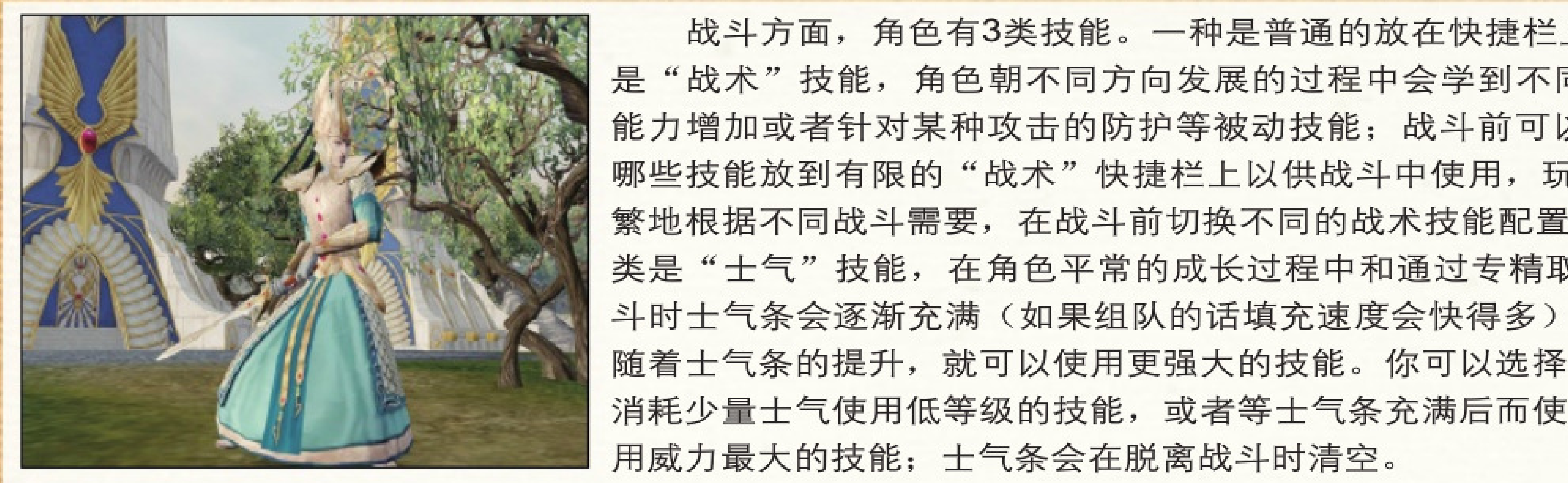
Mythic选择了秩序和混乱两大阵营中绿皮（兽人、地精）和矮人、高等精灵和黑暗精灵、人类帝国和混乱这3对在《战锤》设定中长期对抗的种族作为玩家可以选择的6个种族。每个种族都有4种职业可供选择，分为战斗和巫术两种类型，比如矮人有穿着重型盔甲的Ironbreaker、喜欢进攻的Hammmerer、治疗者Runepriest和钻研科技的Engineer。新玩家不是在安全的后方城镇“出生”，而是在尸横遍野的前线；提供大量任务的集中点，它们距离争夺中的区域很接近，但有一段安全距离。那里发生的PvP战斗并不会威胁到新玩家，只是方便和鼓励大家参与PvP。玩家可以从一开始就投入PvP战斗，从中获得经验和装备。

只要愿意，玩家还是可以专注于PvE的内容，但不少任务还是会引导甚至要求你参与PvP。比如矮人角色可能得到将其视为生命源泉的烈酒带给一队受伤同胞的任务，而兽人角色就会得到杀死那些受伤矮人的任务。最特别的是一种大规模的公共任务，不需要组队，每一个在附近的玩家都可以参与。比如绿皮角色的一个公共任务分为几个步骤。一开始是帮助被怪物追赶逃到他们营地附近的巨人，大家要合力在有限的时间内消灭几十只怪物；然后一起收集一些酒给巨人解决他的口渴问题；最后就可以得到巨人的帮忙，撞开矮人要塞的大门，消灭所有的矮人和他们的英雄，完成任务。

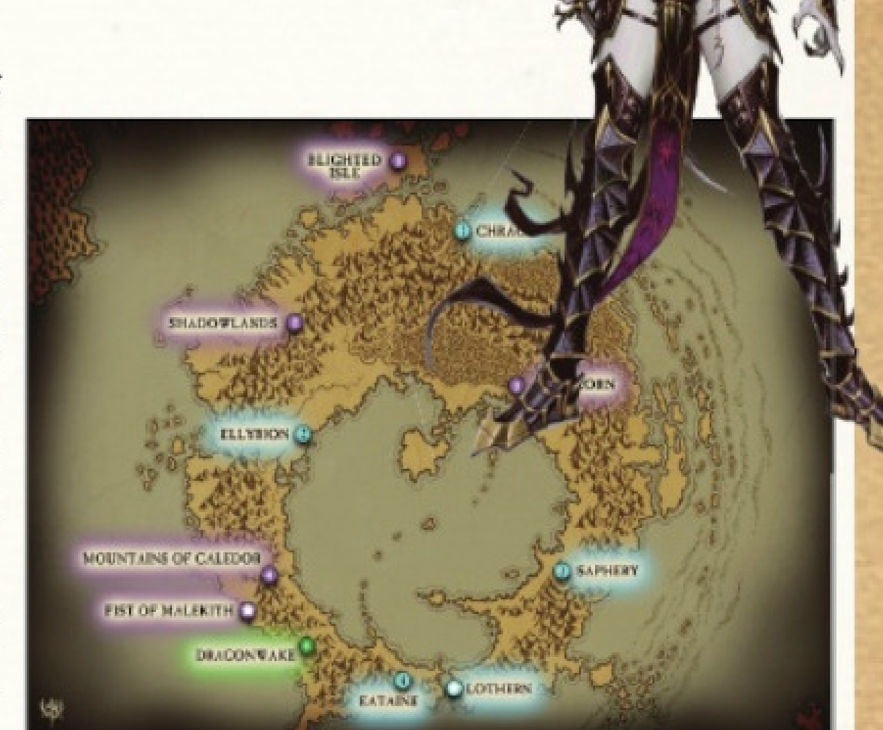








战斗方面，角色有3类技能。一种是普通的放在快捷栏上的职业技能等。一种是“战术”技能，角色朝不同方向发展的过程中会学到不同的战术技能，主要是能力增加或者针对某种攻击的防护等被动技能；战斗前可以选择要把哪些技能放到有限的“战术”快捷栏上以供战斗中使用，玩家需要频繁地根据不同战斗需要，在战斗前切换不同的战术技能配置。还有一类是“士气”技能，在角色平常的成长过程中和通过专精取得；战斗时士气条会逐渐充满（如果组队的话填充速度会快得多），随着士气条的提升，就可以使用更强大的技能。你可以选择消耗少量士气使用低等级的技能，或者等士气条充满后而使用威力最大的技能；士气条会在脱离战斗时清空。




游戏中也有副本形式的PvP“关卡”，有死亡竞赛、抢旗等模式，会根据玩家的等级、能力、装备等来调配形成6对6、12对12甚至更大规模的战斗，尽量保证平衡，低等级的区域会限制高等级角色加入。更大规模的PvP是PvP战役，双方通过在争夺中的区域内完成目标或杀死敌人来得到积分。积累足够的积分后就可以控制该区域，这样逐步进级，直到打开通往对方主要城市的道路。可以发动史诗级的Raid，进攻和掠夺对方的主城，取得不同类型的奖励。有开放的战利品，击败酒吧老爸、商人和国王等不同的NPC还会获得特殊的奖励。还可以俘获对方的显贵人物当作人质，直到对方玩家成功将他们解救。这种PvP战役可能会持续整个周末。

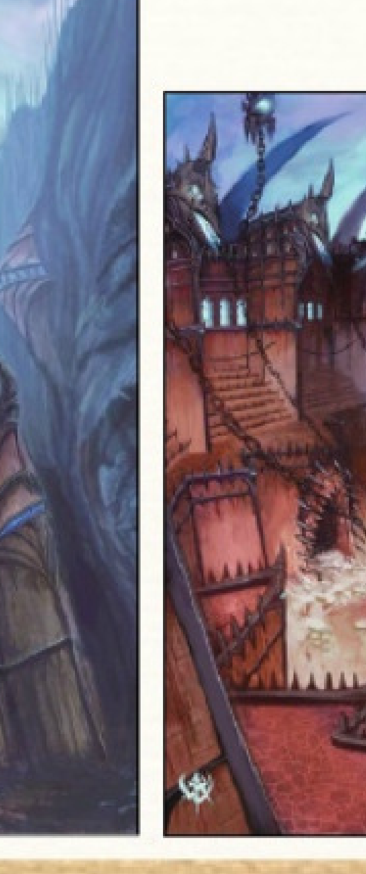


游戏内建一个全面的“知识之书”，包括《战锤》世界背景故事百科、任务列表、玩家的战斗和成就记录、地图、怪物和物品的资料（有些需要接触过后才会被添加）等许多有用的信息，目的是让玩家不需要频繁查阅第三方资料网站就能顺利进行游戏。还有的方便之处包括背包里的物品可以根据药水、装备等类型来检索，而任务相关物品并不放在其中。

游戏还有一些有意思的设计，比如角色有生气、害怕、非常愤怒等丰富的表情；角色的个头会慢慢成长，这样远远地从体积上就能看到对手是新玩家还是老手。角色成长注重侧面发展，就是说新学的技能和能力主要是增加选择，提高灵活性，而不是纯粹的更强的力量。而站位会是PvP的一个关键，因为游戏有几何碰撞的设定。也就是说角色不能穿过其他角色，高防护能力的角色可以占据关键位置来保护队友。

一些狂热的玩家和喜欢《战锤》的玩家应该会喜欢《战锤Online》，而EA希望通过网络游戏来开拓韩国、中国等亚洲市场，强调大规模PvP的《战锤Online》可能会很合大多数中国玩家的胃口。目前游戏接近完成，处于内部测试阶段，不出意外的话应该会在2008年第二季度推出。P

看到暴雪的《魔兽世界》取得巨大成功，给威望迪带来滚滚财源，EA当然很眼馋。而他们自己的《模拟人生Online》等网游都不太成功，于是EA收购了在这个领域很有经验的Mythic，并将其改名为EA Mythic，专门为其开发网络游戏。关注《战锤Online》的人很多，2007年6月，在短短10天内注册参与Beta测试的玩家就达到了20万。不过在Beta关闭后，游戏被延期到2008年中期，以便有更多的时间把游戏做得更完善。





# S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
# 潜行者——明朗天空

■ 福建 风梦秋



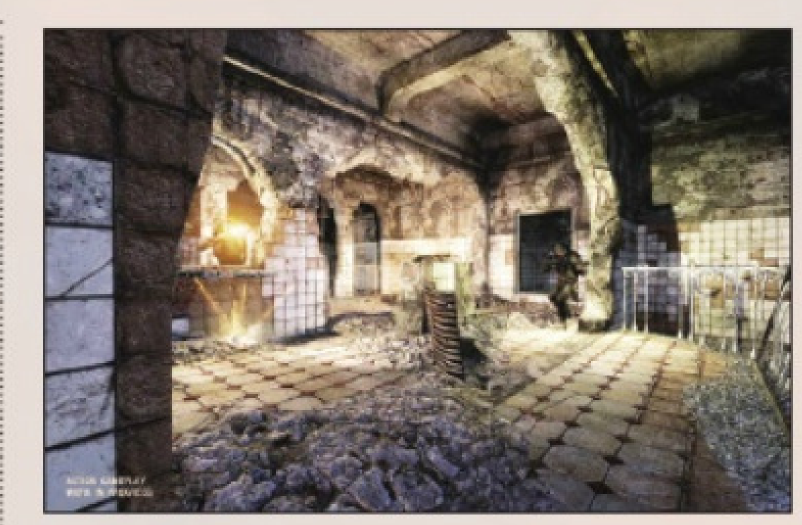
| 第一人称射击 | 制作：GSC Game World | 发行：THQ |
|---|---|---|
| | 推荐度：★★★★ | 上市日期：2008年第一季度 |

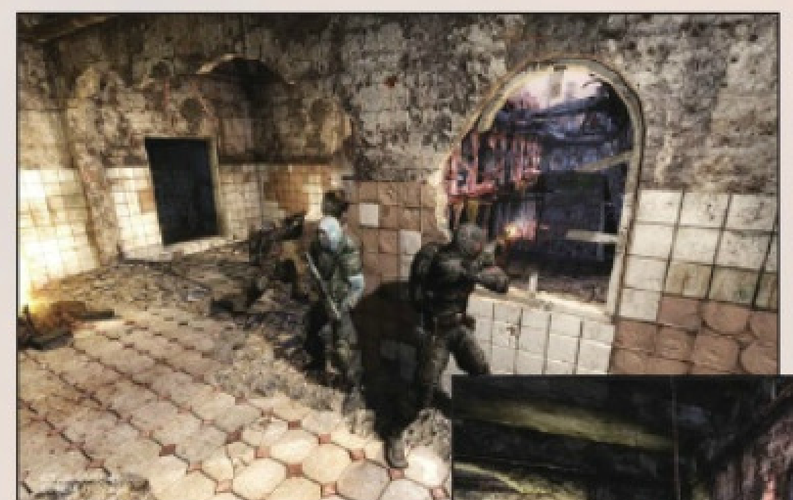


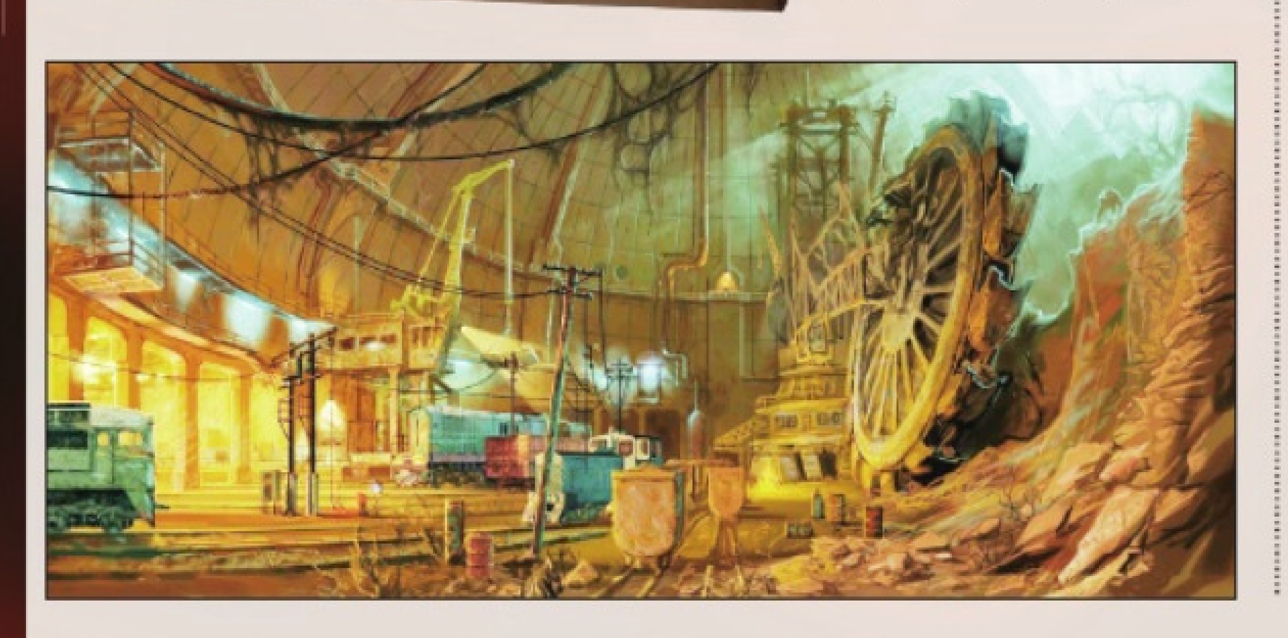
《潜行者——切尔诺贝利的阴影》是乌克兰的游戏公司GSC Game World花费6年多时间打造的大作，很早就因为可以与《半条命2》相媲美的游戏画面和独特的风格而备受期待，可是游戏接二连三地跳票，最后终于在2007年推出。虽然因为多次推迟，游戏画面已不再是顶尖的水准，但游戏中假设再次发生了核泄漏的切尔诺贝利核电站周围隔离区独特的气氛和加入RPG元素自由开发的游戏设计，还是给很多玩过该游戏的玩家留下了难以磨灭的印象。《潜行者——明朗天空》是其最新的资料片，或者说是前传。故事同样是发生在切尔诺贝利核电站周围的那片地区，但时间却是在前作中所发生事件一年以前的2011年。而这次玩家要扮演的也不是前作中的主角、被困在隔离区而且失忆的Strelok，而是一个雇佣兵，他将在所发生的事件中起到关键的作用，甚至可能会成为Strelok的敌人。前作中有许多没有搞清楚的问题，在本作中都可以找到答案。

游戏使用全新的DX10架构的材质引擎，人物的细节更丰富，高分辨率的材质把雇佣兵所穿紧身衣的褶皱表现得很逼真。除了画面的更新外，GSC Game World还根据玩家对其原作的多数反馈意见而对游戏内容做出了很多改进。本作中总共有14个不同的地点，很多是前作中就有的，但因为时间关系，样貌也会有所不同。其中5个则是全新的地点，包括了一处沼泽地，有大片的水域、长长的水草和废弃的工厂，是游戏中最大的区域。在这些区域中活动着8个相互竞争、敌对的潜行者派系，在剧情模式中你将可以选择跟其中的5个结盟，包括与游戏标题同名的“明朗天空”派。虽然这集还是跟前作一样高度自由，你可以选择从头到尾都不跟任何派系合作，但跟他们携手还是有很多好处的。他们会提供不同的任务，包括猎杀某种怪物或者占领瞭望塔、工厂等关键地点。通过完成这些任务，这些派系会跟你交易：提供向导以便你更快速地到达某个地点，机械师可以维护和修理你的装备，还可提供更好的武器和装备；不但可有助于你的角色得到提高，还会提升与你并肩作战的同派系战友的装备。虽然你不能控制这些战友，但这些拥有更聪明人工智能的NPC在你需要对付游戏中新增的更狡猾更凶猛的怪物，比如喜欢躲在长草中、抓住猎物仍然能以闪电般的速度跳过很远的距离而且还是隐形的沼泽怪兽时，还是会很有帮助的。他们懂得躲在掩体后面，并在适当的时机探出身子射击。特别是在你自己无法携带重型武器，而要寻找肉眼看不到需要一手拿着探测器才能发现的宝物，另一只手就只能使用手枪时更需得到他们的帮助。游戏中还有的新特色包括各种不同的物体表面会有不同的物理特性，比如木箱等比较脆弱的东西就不适合在猛烈的枪战中充当掩体。

《潜行者——切尔诺贝利的阴影》中的区域都是设计者实地考察，参考切尔诺贝利核电站周边的地区而设计的，但《潜行者——明朗天空》中的沼泽地区域却没什么关联。不过设计者解释说，这种沼泽地是在俄罗斯很典型的为建造水电站有意淹没而形成的沼泽地，所以并不会显得格格不入。







《潜行者——切尔诺贝利的阴影》因为跳票过久和对Windows Vista支持不佳等一些Bug而没有获得足够高的评价，如果本作能够克服这些问题，应该会获得成功。

# Sacred 2：Fallen Angel

# 献祭2——堕落天使

■ 福建 风梦秋



| 动作角色扮演 | 制作：Ascaron | 发行：Ascaron |
| --- | --- | --- |
| | 推荐度：★★★★ | 上市日期：2008年第一季度 |

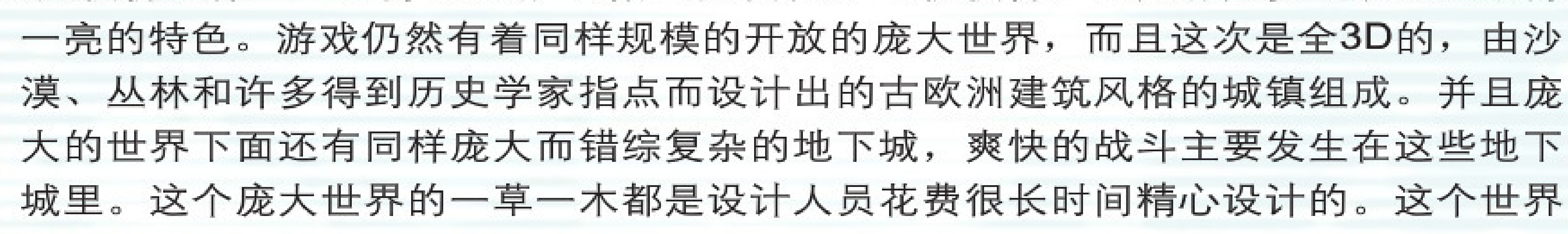




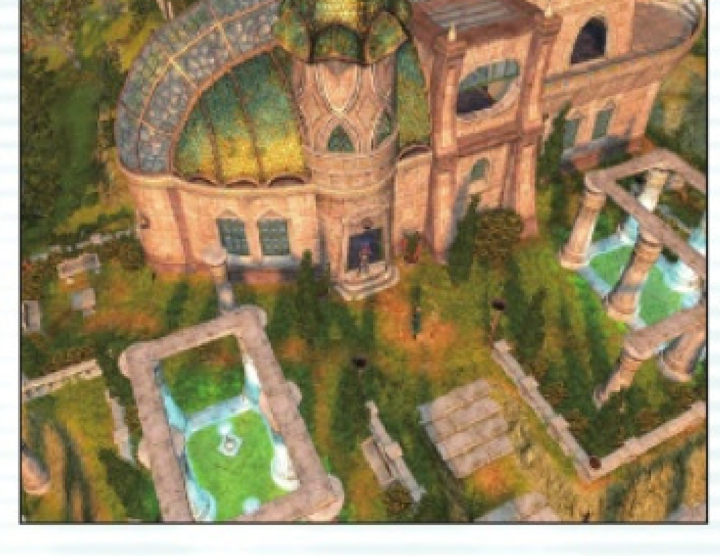
《献祭》是德国小型工作室Ascaron开发的一款动作RPG，属于众多跟风《暗黑破坏神》的游戏之一。游戏在很多方面忠实地模仿《暗黑破坏神2》。比如有6个角色可以选择，性别和职业都是设定好的；可以召唤更多同伴的怪物；可打孔的装备；城镇里存放物品的箱子；可以雇佣同伴；可以不同的难度重玩游戏等。不过游戏也有一些独特的地方，比如完全开放的庞大世界、数量众多的任务、可以骑马旅行等。游戏在德国的销量甚至超过了《暗黑破坏神》，但因为战斗过于密集、技能树设计不良使角色缺乏特色等一些不够完善的地方，使游戏在世界范围内并未取得很大成功。

时隔4年之后，Ascaron工作室再接再厉，正在全力开发续集。续集的故事发生在前作那个时代的数百年前，也就是一个前传。这次的续集已经不再是模仿之作——目前也没有《暗黑破坏神3》可供模仿，而是有更多可以让人眼前





一亮的特色。游戏仍然有着同样规模的开放的庞大世界，而且这次是全3D的，由沙漠、丛林和许多得到历史学家指点而设计出的古欧洲建筑风格的城镇组成。并且庞大的世界下面还有同样庞大而错综复杂的地下城，爽快的战斗主要发生在这些地下城里。这个庞大世界的一草一木都是设计人员花费很长时间精心设计的。这个世界还有日夜循环，每个循环45分钟，白天30分钟，夜晚15分钟。更有意思的是NPC们还会根据日夜变化来决定作息，白天他们会忙各自的事情，到了晚上就会回家睡觉。另外，这个世界还有动态的天气系统。





续集同样有6个不同性别、职业的角色可供选择，有高等精灵、暗影战士、六翼天使、森林女仙等。其中2个角色分别是正义和邪恶的，而另外4个则可以任意选择走正义还是邪恶的道路，使游戏有很高的可重玩性。每个职业都有他们独特的坐骑，包括老虎和飞龙等，以便于在如此庞大的世界里旅行。当然，还可以通过传送门来快速到达较远的地方。游戏还有超过400个各种类型的任务，有解救村民、消灭怪物、收集金币等，还有替女孩找回她的小狗之类的任务。游戏的网络模式支持16人同时在线，还有供玩家对战的PvP竞技场，也可以比赛看谁杀的怪物多，来决定谁获得奖励的武器装备。



游戏还有一些非常有意思的特色。比如NPC们都有随机产生的举止，每一次重玩NPC们对你的反应都会不同。在《暗黑破坏神3》还没踪影的时候，这样一款精致的动作RPG也许可以填补空白，应该会比前代更成功。P

游戏有Xbox 360和PC版本；有针对X360三个CPU核心的设计，让一个核心处理游戏本身，第二个专门处理特殊效果，第三个负责以流媒体形式载入游戏的世界，使游戏不需载入关卡。这样的设计使X360版本可以拥有一些更高级的特色，包括动态的动力特性。比如角色可以把树叶踢起，让它随风自由飘舞。而PC版要实现这些特色就需要尚未普及的4核CPU，因此就没有加入。

# New Release 上市游戏热报

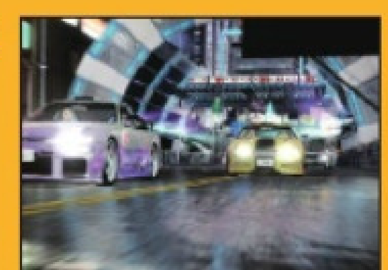
■ 晶合实验室 迷你小壮丁

前言：本期介绍的11款游戏中，有近半数为体育或与体育运动相关的。看来随着奥运会的来临，游戏制作商们也纷纷打起了运动牌。本期重点推荐《速度球2——竞技场》和《亡命徒——蓝与灰》。

## 历史频道之太平洋战争
History Channel Battle for the Pacific

射击 推荐度：75

这几乎是本阶段以太平洋战争为背景的唯一的一款射击游戏，虽然对于剧情和图像的评价均属中等，但如果你不是一个体育类游戏的爱好者，还是可以试玩一下。



制作：Cauldron
发行：Activision Inc
上市日期：2007年11月30日

## 亡命徒——蓝与灰
推荐

Swashbucklers: Blue vs Grey

动作 推荐度：85

玩家在游戏中既可享受令人兴奋紧张的远海海战，又有参与快节奏的第三人称击剑和小规模冲突战，值得一玩。



制作：Akella
发行：1C
上市日期：2007年11月29日

## 滑雪射击2008
RTL Biathlon 2008

体育 推荐度：80

玩家在游戏中除了要沿标记的滑道、按正确的方向和顺序滑完预定的全程外，还要在途中尽可能多地命中靶子。游戏包含个人赛和团体赛两种模式，你不仅要证明自己是一个优秀的滑雪运动员，更是一个神枪手。



制作：49Games
发行：RTL Enterprises
上市日期：2007年12月1日

## 太阳世纪
SunAge

即时战略 推荐度：75

基于DirectX 9.0技术的科幻RTS《太阳世纪》中出现了3个各具特色的派系，而且每一派系都拥有自己独特的出场单位、建筑物和升级科技。游戏除了提供单人战役外，还包含单人遭遇战以及多人连线对战功能。



制作：Vertex4
发行：Lighthouse Interactive
上市日期：2007年12月5日

## 速度球2——竞技场
推荐

Speedball 2: Tournament

体育 推荐度：75

2326年，帮派间为了解决纷纷扰扰的冲突，成立了一个极度残暴的街头运动联盟。只要能将球射入对方的大门，你就是赢家。也就是说，规则在这里派不上用场，只有胜利才是一切。



制作：Bitmap Brothers
厂商：Valve Software
上市日期：2007年11月30日

## 马儿与我
My Horse and Me

模拟 推荐度：75

画面感觉非常清新，是目前唯一一款经过官方授权的赛马养成类游戏。



制作：W!Games（公司名称）
发行：Atari
上市日期：2007年12月2日

## 冬季运动2008
RTL Winter Sports 2008

体育 推荐度：80

游戏里包含多种冰雪运动，让玩家可以足不出户，在电脑前就能感受到冬季运动的激烈和刺激。



制作：49Games
发行：RTL Games
上市日期：2007年12月2日

## 模拟宠物马2
PETZ Horsez 2

模拟 推荐度：70

对于你的宠物马，你当然要精心饲养并且对它进行训练，最终争取在优良马儿的评比中夺魁。



制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
上市日期：2007年12月1日

## 俱乐部之王
King of Clubs

体育 推荐度：75

这是一款高尔夫游戏，除了运动要素以外还加入了丰富的解谜要素。要想少于规定的杆数完成比赛，不仅要考验你的技术，还要考验你的智慧。



制作：Oxygen Interactive
发行：Oxygen Interactive
上市日期：2007年12月1日

## 时尚设计师
Imagine Fashion Designer

模拟 推荐度：75

这其实是一款与服装设计相关的游戏软件。故事以任务的形式进行，努力磨练你的本领吧，最终成为一代时尚设计大师。

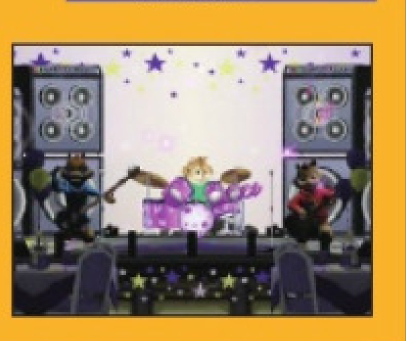


制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
上市日期：2007年11月29日

## 艾尔文与花栗鼠
Alvin & the Chipmunks

音乐 推荐度：70

游戏中玩家将可以操控3只小花栗鼠演奏各种风格的音乐，游戏中收录的歌曲有40首左右。



制作：Brash
发行：Brash
上市日期：2007年12月5日

# "磅礴气势"的配方成分
## ——聊聊游戏中的造势技巧

■江苏十大恶劣天气

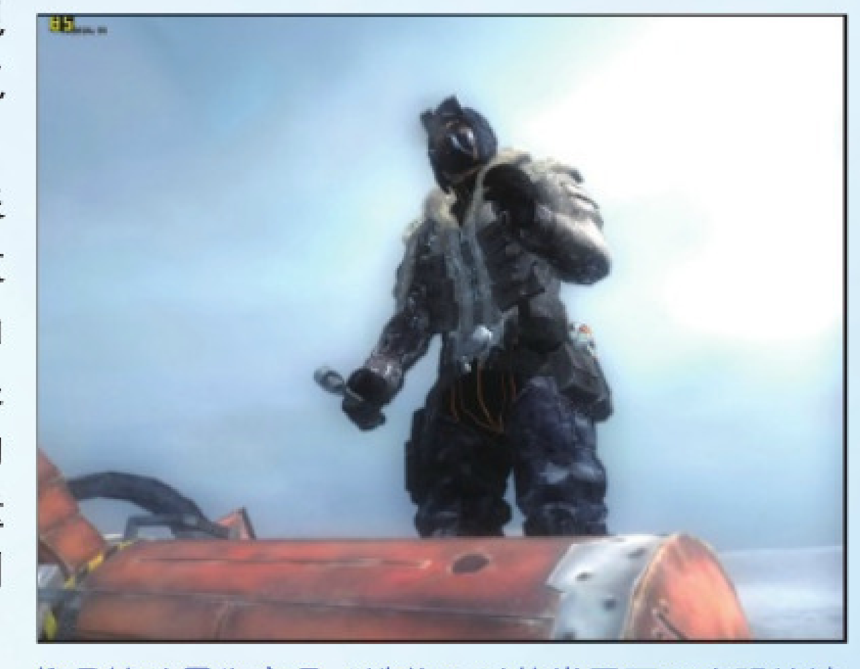
### 不识庐山真面目，只缘身在此山中——视点和景深的运用


大全景和局部的细节，是画面整体感不可分割的两个组成部分

除FPS外，在其他类型的游戏中很难实现自由的视角控制，屏幕可视范围的多少均是由视点决定的。况且就算是第一人称视角，也无法实现肉眼的真实视野。玩DC的人都知道，拍摄大场景中的人物绝对不能让其位于近景。游戏中的主角居于远景之中，才能以开阔的视野表现出大场景的气势，这样的代价就是人物在屏幕上必然会很小。在角色扮演类游戏或者解谜类冒险游戏中，这种视点比较常见，而在需要精确操控的ACT游戏中，远景中很难清楚地观察敌我双方的出招，会导致动作场面的混乱。《战神》中对此的解决方案是，在大场景中除Boss战外尽可能不安排战斗；在有限的杂兵战中，以QTE系统来缩放镜头，依然可以展现动作的核心成分。此外，这款游戏中有不少看似不合常理的视点设置。如二代中对Kratos在阿波罗太阳马车的锁链上前进的表现，并没有运用传统的跟拍镜头——主角从近景一直走入远景，身影逐渐缩小，最后变成最远处的一个黑点。需要一分钟时间才能走完的锁链，仅运用了两个固定分镜视点，场景巨大的纵深感所产生的宏大气韵，可谓一气呵成。

无论是绘画、游戏还是电影，均是以一个平面（画布、屏幕、银幕）来重现现实世界的立体视觉效果，透视手法是三者通用的核心构图方式。透视效果，归根结底属于一种视觉"骗术"，依靠不同位置、不同大小的物体构成画面的层次感，来实现整个场景的景深。在2D游戏的早期时代，由于硬件的限制，有限的机能均用于前景的构造，背景仅仅是大片的色块而已。在后来的《圆桌武士》《恐龙岛》等街机游戏中，我们已经看到了多层卷轴背景的运用，使得画面的层次感得到了飞跃。在游戏平面美学的巅峰——《侍魂》系列游戏中，"三景"所形成的夸张景深，营造出了极具空间透视感的格斗场景。对不同情景中细节的刻画，也使得整个游戏具有很强的历史韵味和浓烈的人文

**3D技术的成熟，为我们营造出了如梦如幻的游戏体验。出众的技术可以创造出令人称赞的细节，但画面磅礴气势所带来的震撼感，则不是在一个高性能图像引擎的基础上就能实现。它需要包括构图、镜头运用在内的传统视觉艺术创作手法的参与，需要以游戏设计师出色的想像力，为画面的整体表现力插上腾飞的翅膀。令我们叹为观止的游戏场景，都离不开各种造势技巧的综合运用。**


仰角镜头是为主角"造势"时的常用画面表现技法

气息。牙神场景中占据画面大半的稻田所构成的中景、远处的山峦残月，配合近景中幻十郎硬朗、威猛人物浑身所散发的邪劲，一股冲天杀气弥漫于整个空间，鲜活的人物形象和肃杀的环境意境扑面而来。

历史总存在惊人的重复。当画面进入3D时代后，游戏一度又回到了重视近景而忽视远景的制作方式上来。如果说这种现象是由于初期的图形加速技术不成熟所致的话，那么到了《使命召唤2》的时代，依然用一张2D贴图充当远景中的高山，这就属于制作理念方面的问题了。《波斯王子》系列中评价最高的《时之砂》，王子在户外历险中所经历的场景具有很强的纵深感。这个特色在游戏后期围绕时间城堡展开的冒险旅程中尤为突出，画面对不同景别的处理堪称游戏场景设计的教科书。尽管玩家的操作离不开眼前的那些缺口、旗杆，但在纵深感和空间感如此强烈的场景中，“高空作业”中的王子，犹如一个纵横天地间的精灵。而恶评如潮的续作《武士之心》，除了动作血腥成分的增加导致前作童话般的氛围荡然无存以外，一个很重要的原因就是场景空间感的不复存在。游戏开始时在船上的厮杀，其可活动面积要比前作大很多，但玩家依然没有感觉到场景的气势所在。制作人Mikael Labat努力想用场景的“大”来复制Jordan Mechner在前作中所创造的辉煌，但其空间感的不足，却使得那些表面空间增大不少的场景在骨子里却透着一股“小”。

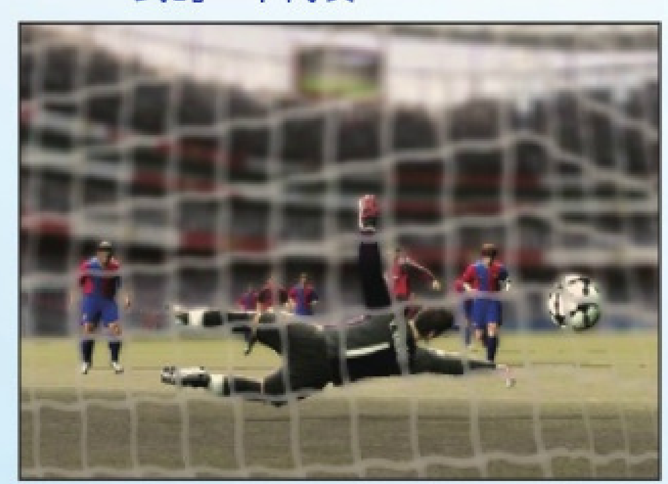


《真·侍魂》中花讽院和仲场景中向远处延伸的石台阶，结合对远景阶梯的雾化处理，给画面产生了良好的空间感



牙神的稻月主题场景，是《侍魂》系列场景构图方式的一个代表

对景深特效的完整支持是DX9的一大卖点，但景深特效的运用和场景景深的营造是两回事：肉眼的余光和注视点以外的部分确实是有景深的，但现实中我们永远看不到模糊的地方，因为你的眼睛转过去的时候，“焦距”已经调整好了。问题在于游戏里的景深并不会随着你的眼睛转来转去而自动适应。因此，笔者认为景深特效的主要运用场合，应该是在实时过场动画中用于强化画面的某一信息和在FPS游戏中调整狙击枪瞄准镜、望远镜倍数时模拟调焦的效果，而不是让游戏的中、远景随意的模糊。否则会给画面的空间感带来更为严重的损害，完全是饮鸩止渴的行为。


景深特效不但无法扩大景深，相反会大大降低画面空间的透视感，如此拙劣的表现令人无语

## 一山更比一山高——对比的运用

视觉媒体中出现的任何一个物品，如果画面中不存在对比物，我们都无从知晓它的具体大小，就像任何大导演从来不敢给汤姆·克鲁斯找身高超过1.74米的女主角一样。前文所谈的景深，本质就是利用物体在画面不同位置的大小关系来制造的。在为敌方重量级角色造势时，除了要在“尺寸”上拼大小以外，其登场的方式也是非常重要的。比较常见的就是那些冷不丁突然出现的巨型怪物，可以利用视觉在瞬间的落差产生强烈的震撼感。如《失落的星球》（下文中简称LP）中各种AK巨兽的登场，均是采用钻地而出、撞壁登场或者是从天而降的出现方式，不给玩家一丝一毫的心理准备。

当然，这种突如其来的巨大生物，其造势方法一旦被玩家识破乃至适应之后，很快就不会产生任何的效果了。因此，高明的制作者不会将那些用于刺激玩家肾腺激素分泌的“王牌武器”的登场以这种老套方式来处理。《异形》系列的第一部中，在影片的大部分时间内，观众都看不到异形的全貌。导演恰恰是运用异形存在的蛛丝马迹来渲染气氛，来不断让观众自主地积累紧张情绪，这样才造就了医务室内异形幼体破茧而出那一幕经典场面。LP中也借鉴了这种表现手法，巨蛾Windega的登场就是其中的一个典型。该关卡开始时，玩家操控的韦恩居于山脚，在悬崖攀登的过程中，不断刮起的狂风让主角随时有被吹落山崖的危险，而峭壁上时隐时现的巨大黑影，也告诉了玩家不寻常现象背后所隐藏的凶险。这种心理暗示，在艰苦卓绝的攀登冒险中被不断提示。登顶之后，那个遮天蔽日状的肥胖怪虫扇着巨大的翅膀，绕着圆圈不断盘旋，所到之处皆笼罩在一片狂风和阴影之中，其骇人的气势最终得以毫无保留地展现。《战争机器》的最终章“光子列车”中，在卫星已经运行到当前空域的时候，马库斯却无法使用卫星离子炮“黎明之


光有上帝视点，不可能有《最高指挥官》海陆空大混战的恢弘气势


无论多么巨大的怪物，其尺寸都需要通过对比的方式才能被玩家所认知



由于要考虑动作性，ACT游戏往往很难通过视点来实现大场景的气势

锤”；镜头转向车厢外的天空，原来漫天飞舞的飞蝗怪物已经遮住了整个天空……高明的设计者，完全可以在玩家已有心理准备的情况下，用蛛丝马迹的细节信息来重建玩家的心理预期，并最终以大大超过其心理预期的惊人影像来将玩家的心理承受能力彻底“摧垮”。

另一类的视觉对比，来自于关卡设计。《光晕》初代最具震撼力的场景——第二关的登陆，就是关卡设计中运用对比来烘托场景气势的经典范例。游戏的第一关无论是声光效果还是游戏乐趣，都堪称平庸（可能唯一值得一提的就是武器的设定了）。狭窄的飞船通道、单调而重复的场景、几乎和上世纪《半条命》相比都毫无优势可言的画面效果，足以让人昏昏欲睡。而在第二关登陆Halo后，一掀开救生船舱门，所有玩家都被眼前的奇景所震撼：先前在“秋风之墩号”飞船上看到的金属圆环天体，内部居然拥有和美丽的地球完全一致的地貌。碧草蓝天组成的无限场景的远端，并没有地球上常见的地平线，取而代之的是一个直径1万多公里的美丽环状带缓缓转动、没入天空的震撼视觉效果。该作的另一个场景——雪原，依然沿用了这种“前紧后松”式的关卡设计：在此之前，玩家在复杂而黑暗的地宫内绕得晕头转向，而当走出狭窄的场景时，大雪纷飞的巨大场景一下就把玩家震住。等待玩家的是由一大群陆战队员和天蝎坦克组成的本方部队，同星盟无数女妖飞行器和死神战车组成的大乱斗……当然，这种“忆苦思甜”式手法营造出的对比，属于一种风险较大的造势手法。因为对于普遍缺乏耐心的轻度玩家而言，往往坚持不到震撼真正出现的那一刻，就退出删除了事了。

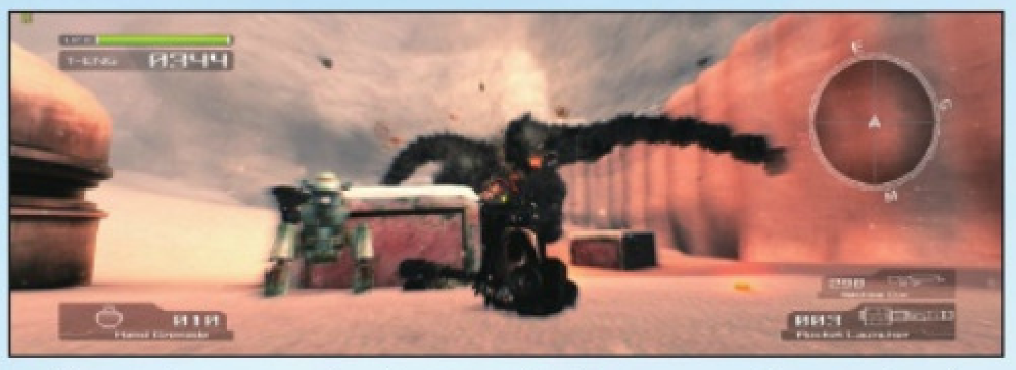

《光晕》第二关场景带来的巨大反差让人无比着迷

## 距离有时也产生不了美——压迫感的实现

LP的几场围绕G类AK生物的Boss战，拥有惊天地、泣鬼神的表现力，可谓是目前动作游戏Boss战设计的巅峰。虽然游戏的难度并不高，但实力上非常“草包”的巨型怪兽所产生的巨大压迫感，却是任何ACT达人都无法抗拒的。

利用广角镜头或者远景来呈现主角，是表现场景气势的通用手法，而LP的Boss战设计却反其道而行之，其压迫感完全是对空间的“挤压式”利用来实现。以游戏中的沙虫Undeep为例，这个蚯蚓状的巨型怪物，官方给出的设定资料是全长10.5米，宽5.7米。如果单就这个块头而论，甚至还达不到Metal Gear家族战斗型中最“苗条”的型号“月光”的标准，或许从横版射击游戏《合金弹头》中胡乱找几个Boss出来，就可以将其华丽地轰杀了。而这个在游戏的G-Arkid生物中也不算大的Boss，展现出的气势却一点也不缩水，其最重要的表现手法，就是对距离的控制。


《失落的星球》中Boss战非常注重对画面空间的利用


模糊动作和粒子效果的滥用，恰恰助长了《失落星球》中Akrid怪物们的嚣张气焰

在Capcom本社的经典动作游戏中，不乏巨大化的Boss，如《鬼泣》中的魔帝、《鬼武者2》中巨像化的信长，但均没有LP中“同类”们的气势——前者和主角被岩浆隔开，但丁在大多数时间内都是在远离魔帝的岩石上与之对抗（Bio4中的城主战也是类似的设计），后者则是在不停的后退中对其进行射击。主角和Boss并不处于同一景别之中，或者说，从视觉上看，主角是处于一个相对安全的位置。

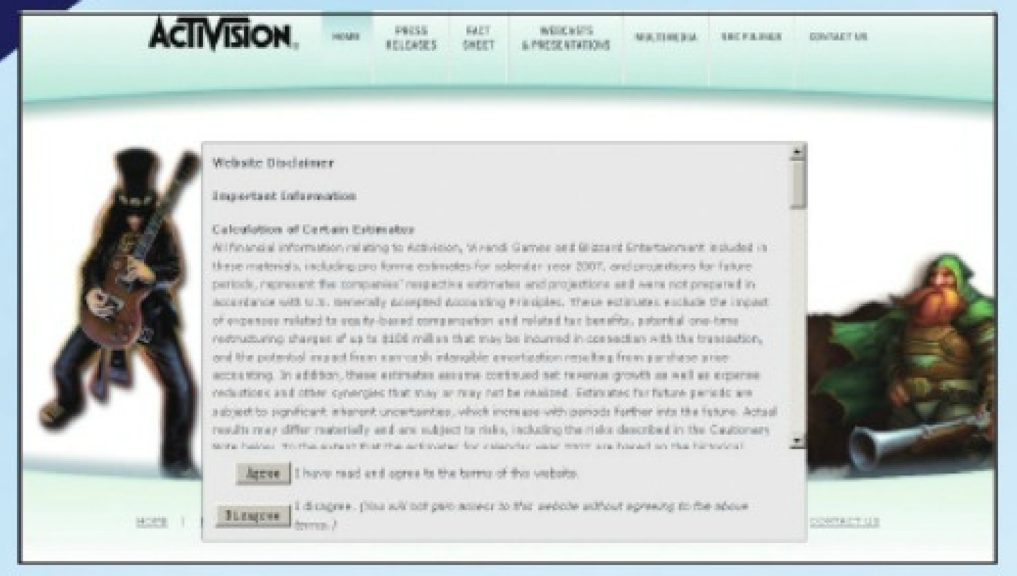
而在LP的Boss战中，韦恩和G-Arkid们的距离始终处于严格的控制之中。空间被怪物们的身躯和视角的限制极度压缩，让玩家始终处于这些巨虫怪的跟前，完全是一种避无可避的面对面搏杀。偏偏怪虫们的外形设计又相当具有带入感——它们都是由现实世界中比较恶心的蠕虫、爬虫经过变形后放大而来，其声音也是由昆虫和野兽的叫声混合而成，属于对现实的夸张和扭曲。和这些家伙“零距离”接触，本来就是对人神经的严酷考验。巨形蚯蚓Undeep类似《沙丘》中沙虫的潜地攻击，只要选择与之战斗，就无法通过移动来与其保持距离；毛虫、蜗牛的混合体Green Eye，其Boss战场景类似一个围成正方形的狭长通道，这个巨形蠕虫状怪物几乎将整个空间填满，迫使玩家利用其余的过道、拐角与之回旋搏杀；两个飞行Boss——巨蛾Windega和巨蜂Raibion拥有整个场景的制空权，尤其是后者的攻击只能用暴雨倾盆式的狂轰滥炸来形容；最具震撼性的Boss——超级蜘蛛怪Tencale，在一个巨大的封闭场景中，占据了超过80%的地表面积和高达十几层楼高的空间，即便玩家乘坐VS机甲对战，在地面时也仅仅只能看到其立足腿的最前端和遍地的幼体AK，只有登上场景的最高点，才能看到这个超级怪兽的全貌。在如此“体积”的Boss面前，以游戏的默认视点根本看不到其全貌，这种未知就造成了视觉的压迫感。怪物登场时震天动地的气势、攻击时的动态模糊身影、在其嘶吼时剧烈震动的地面和失去平衡的韦恩，又带来了生存的压迫感，让人不免惊慌失措、手心出汗。正是对空间布局的利用和画面透视关系的重置，同样尺寸的Boss却可以产生超出数倍的震撼力。那种“顶天立地”的怪兽所带来的几乎令人窒息的压迫感，是玩家战斗中汗流浃背、胜利后大呼过瘾的根源所在。

面对DX10引领的次世代游戏时代的到来，“低模+高精法线贴图+大量特效”的运用，业已成为通行的画面制作原则，这为设计师将更多的资源运用于游戏的整体直观表现提供了充足条件。面对更多的震撼，作为玩家的我们，也需要做好钱包和心理双方面的准备。


阿汤哥的身材并不妨碍其在电影中扮演救世英雄，因为他从来不用担心会有“大块头”抢走自己的风头

# 新时代的霸主之争
## ——Activision Blizzard合并启示

□本刊编辑部 8神经



Activision的主页上已经摆出了左《吉他英雄》右《魔兽世界》的王道搭配

2007年12月2日，暴雪娱乐母公司维旺迪集团宣布收购美国著名游戏发行商Activision，一举震动业界。维旺迪是全球第二大传媒集团，其市值超过350亿美元。这次维旺迪将旗下的游戏部门折价81亿美元，再斥资17亿美元现金收购了Activision共计52%的股份，新成立名为Activision Blizzard的游戏公司。维旺迪承诺将继续购买新公司发行的股票，计划最终持有新公司68%的股权。新成立的Activision暴雪市值估价达到189亿美元，从而超越了EA的175亿美元，一举成为全球最大的游戏发行商。

维旺迪对外宣称这是一次并购，因为维旺迪的游戏部门（包括暴雪子公司）今后将与Activision完全合并，但Activision暴雪的11名董事会成员中有6名由维旺迪指派，再加上维旺迪对新公司的绝对控股权，说这是一次收购并不为过。今后这家公司的前进方向基本上由维旺迪来掌舵。

### 强强联手

维旺迪与Activision的携手被看作是一次完美的强弱互补。维旺迪原有游戏业务的强项来自于以《魔兽世界》为首的在线游戏。从2004年WoW开始运营以来，维旺迪游戏部门的营收节节攀升，在2006年统计报告中，在线游戏的营收份额占了维旺迪游戏业务总收入的61%，而其中大部分要归功于WoW。截至2007年第3季度，WoW全球用户总数已经突破了960万，维旺迪游戏在2007年前三季度的营业额也达到了9.7亿美元。

而Activision这些年在家用游戏机领域的发展顺风顺水，《吉他英雄》和《使命召唤》系列都是目前家用游戏市场上炙手可热的作品，07年10月《吉他英雄3》上市后各个平台的热卖，为Activision在短短一周内就带来了超过1亿美元的收入。仅从发展势头来看，EA目前已经被Activision甩在了身后，截至Activision暴雪合并前的统计，Activision在07年的销售额相比03年得到了74%的增长（15亿美元），而EA仅有25%（31亿美元）。在新公司成立后，两强联手预计为Activision暴雪在07财年最终带来38亿美元的收入，也超过了EA的36亿美元。



《魔兽世界》近年来一直是维旺迪游戏业务的赚钱主力

脱离这些枯燥的数字来看，Activision暴雪将走上网络游戏和家用机游戏全面发展的健康之路，这符合目前游戏业界的趋势。Activision首席执行官Robert Kotick（接下来他将担任Activision暴雪的首席执行官）也直接提到了这一点，他表示与维旺迪合作是非常重要的，因为维旺迪的优势是在于网络游戏，而游戏行业目前正在经历着互联网带来巨大变革。目前外界也对二者的合作非常看好，12月3日周一北美股市开盘，维旺迪和Activision的股价分别上涨了3.5%与15.6%。

## 对手反应

Activision暴雪对EA在游戏发行领域称霸多年的地位提出了直接挑战。不甘示弱的EA随后发表了一份充满自信的申明，表示欢迎Activision暴雪带来的竞争。12月3日EA在官方邮件中写到：“我们已经准备好了迎接Activision暴雪将带来的激烈竞争，我们一直都在为做到最好而努力，其他任何游戏发行商的出现都不会改变我们的目标。我们的首席执行官John Riccitiello一直都激励我们把所有的发行商都当成一个庞大的对手和挑战者。”

EA的底气并不是凭空而来，近年来通过一系列影响业界的收购，EA已经把自己的触角伸得越来越长。尽管在最近两年遇到一些发展的瓶颈，但并没有改变EA目前的策略和发展方向。对Bioware的收购弥补了EA在RPG方面的缺陷，07年年底推出的《摇滚乐队》也将对《吉他英雄》形成直接挑战。仔细看来，对手公司每一款重量级游戏EA都有同类型的作品作出回应。在Activision暴雪擅长的网游领域，EA目前也正打算大举进军，收购Mythic让EA拥有了在欧美极具号召力的《战锤Online》，而Bioware目前招兵买马进行中的MMORPG游戏开发也让人非常期待。可以想见，未来这两家公司的正面较量将是火星四溅残酷无比的。

此外，EA手里还握有EA Sports部门这张王牌，体育游戏是Activision暴雪不具备的优势。早先盛传EA将要收购另一家游戏巨头Take-Two，但Take-Two拥有唯一可以与EA Sports抗衡的体育类游戏品牌2K SPORTS，也许是为了避免品牌浪费，这次收购传闻最终不了了之。在一系列大手笔的收购之后，John Riccitiello便站出来心满意足地表示业界基本上不会再有大的收购，但Activision暴雪的诞生无疑是一记重重的反击，足以令他目瞪口呆。在这个风口浪尖上，Take-Two也不甘寂寞，其首席执行官Ben Feder在维旺迪Games和Activision合并的第二天便出来公开表示：强强联合在当今的游戏业界已经是一件不可避免的事情，小公司最终会面临被大型公司淘汰或者收购的命运。



Activision近年来发售的作品叫好又叫座，发展势头迅猛



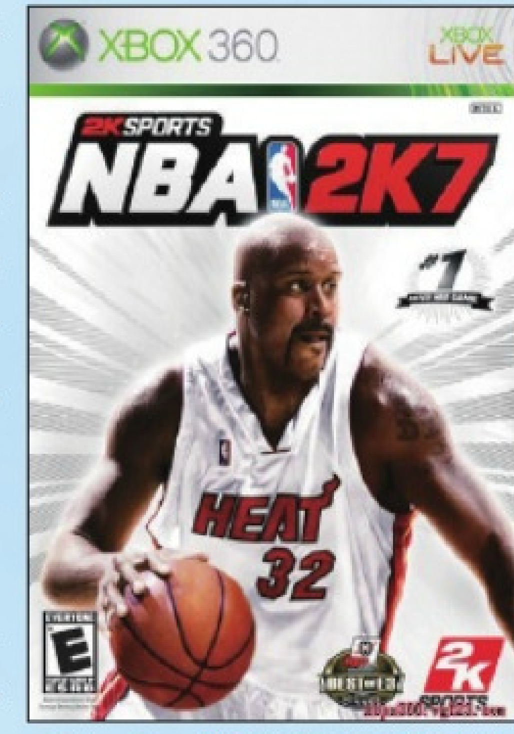


不仅仅是《摇滚乐队》，EA在每个类型都有大作与Activision暴雪针锋相对

Activision的老金字招牌《托尼霍克职业滑板》系列

Ben Feder把问题归纳在于游戏的开发成本上。“我坚信联合最终是不可避免的，”Feder说，“电视游戏的开发成本不会再变得便宜，现在电子游戏已经成为了一桩资本集中的生意，我不认为今后这种状况会有所改变。”

事实上，在纽约的UBS投资会议上Feder就表示过相同的看法。自从进入Xbox 360和PS3的次世代以来，游戏的开发费用已经变得越来越难以承受，有些游戏的开发费用甚至要超过3000万美元（《使命召唤4》就是一个典型的例子），直逼20世纪90年代的一部好莱坞电影的制作成本。大制作的游戏面临着高成本高风险，某些大作的开发成本与5年前相比增加了近30倍，而售价却不可能大幅上涨，游戏厂商正在进入一个“微利时代”，稍有不慎就便会血本无归。任天堂在次世代运用Wii和NDS异质操作的崛起也让传统游戏开发商更加窘迫，核心玩家的减少导致一些二线作品的制作销售陷入泥潭，大制作游戏的发售不容有失。在这种情况下，大公司严谨而周密的系统可以保证游戏的制作和营销宣传，一两款游戏的失败也不至于伤筋动骨。



Take-Two的2K SPORTS系列

Ben Feder的发言耐人寻味，在这个敏感的时期，Take-Two又会有什么打算呢？

## 余波震荡

2007年12月4日周一，受维旺迪收购Activision消息的影响，九城在纳斯达克的股价大跌9%以上。WoW目前是九城收入的主要来源，Activision暴雪的成立会不会影响九城未来在中国代理WoW的授权谈判，很多分析师提出了这个问题。最明显的问题在于，EA目前还持有15%的九城股份，让自己最好的网络游戏WoW在全球最大的市场中国替自己最大的竞争对手赚钱，这肯定是Activision暴雪无论如何也不愿意看到的。不过，九城的WoW代理授权要到2009年6月才到期，还有足够的时间让双方来解决问题。

九城受到的影响只是冰山一角，Activision暴雪和EA这两大巨头的竞争未来势必会在中国直接展开。网络游戏市场是两家公司的重要发展目标，而利润巨大的中国市场是必争之地。尽管目前国内本土原创网络游戏占据了大半江山，但Activision暴雪和EA会有实力和耐心来慢慢抢夺市场份额。未来会发生什么精彩好戏，且让我们拭目以待。



《战锤Online》即将登陆中国，与《魔兽世界》展开竞争

# 26世纪的英雄史诗
## ——走入《光晕》的世界

■ 北京 无忌

**2007年9月25日，正当我们欢度中秋佳节的时候，地球另一边的美国有无数年轻人顶着寒冷的夜风站在各大电玩卖场前苦苦等候零点钟声的敲响，大多数人已经在这里排了近10个小时的长队，他们在这里等待一款游戏的发售。17岁的华盛顿州男孩Ritesh David是这些人中最兴奋的一个，他排在队伍的最前面。零点整，当他第一个冲进商场的时候吃惊地发现，把游戏光盘交到他手上的售货员竟然是大名鼎鼎的比尔·盖茨。**

**到底是什么游戏有如此魔力能使这么多人疯狂地期待它的到来？又是什么游戏要烦劳盖茨大叔亲临发售现场？这就是微软的当家巨作Halo系列游戏的第3部——Halo3。**

**我们用Halo3销售业绩来证明它的价值吧：在上市之前就有170万玩家在亚马逊等B2C网站预定了这款游戏，上市第一天微软就赚进了令人咋舌的1.7亿美元，上市第一周全球的销售额达到了3亿美元。Halo3的热卖甚至影响了北美的电影票房，据《Advertising Age》报道，10月的第一个周末，北美地区的票房总收入只有可怜的8000万美元。这是自1999年以来10月的周末票房最差的一次。对此美国电影业纷纷将矛头指向销售火暴的Halo3，分析家Mike Hickey表示："游戏的玩家大概在18到34岁之间，这和看电影的人群十分类似，这样的影响可能要持续上几周的时间。"**

**整个世界都在为Halo3而疯狂。**

## 系列历史回顾

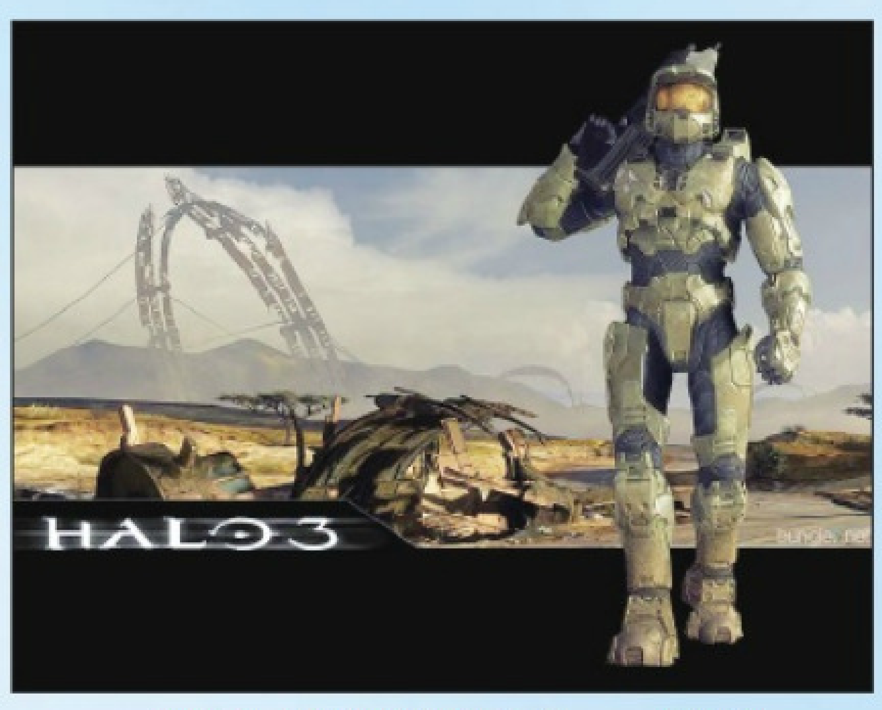


玩家排队等待《光晕3》的发售



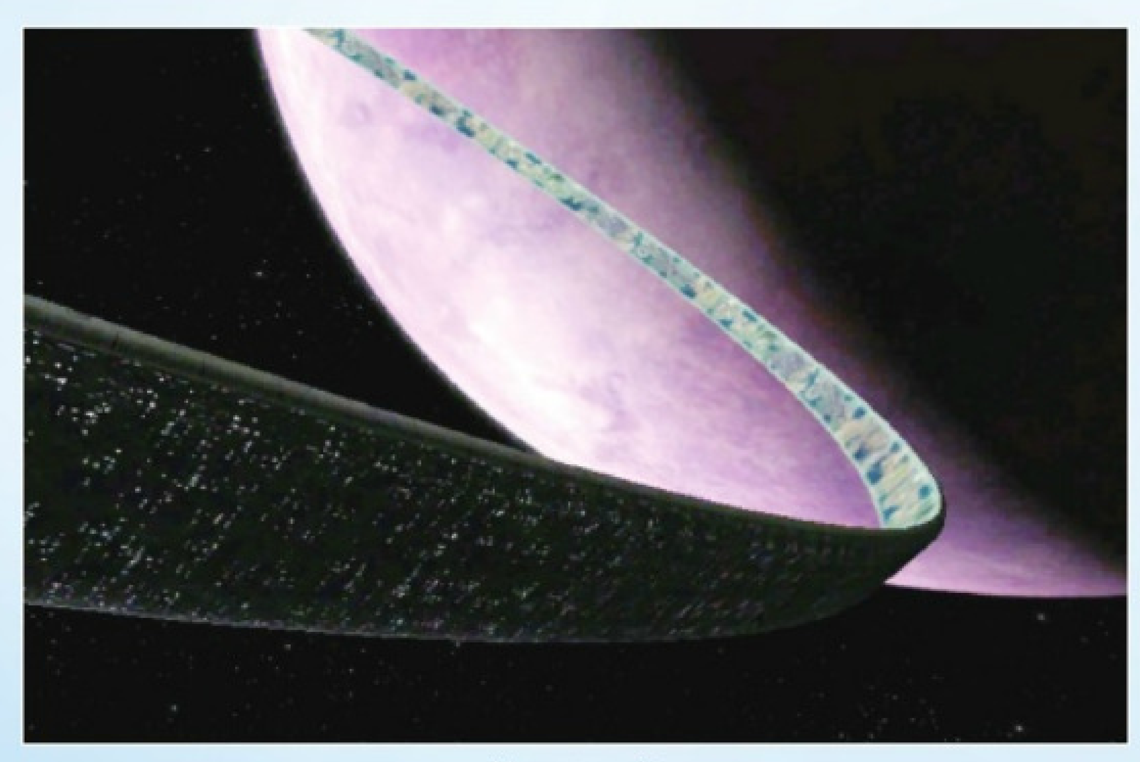
比尔盖茨亲临《光晕3》发售现场

Halo是由前微软旗下的Bungie工作室（目前已从微软独立出来）制作的一款第一人称射击游戏，到目前为止共推出了3代。Halo的名字来自于游戏中的一个环状人造天体，第一部游戏的大部分内容都是在这个人造天体上进行的。Halo的中文译名为《光晕》或《光环》，本人更倾向于前者，因为光晕一词更具艺术美感，更能传达出游戏中那个人造世界的壮丽与神秘。



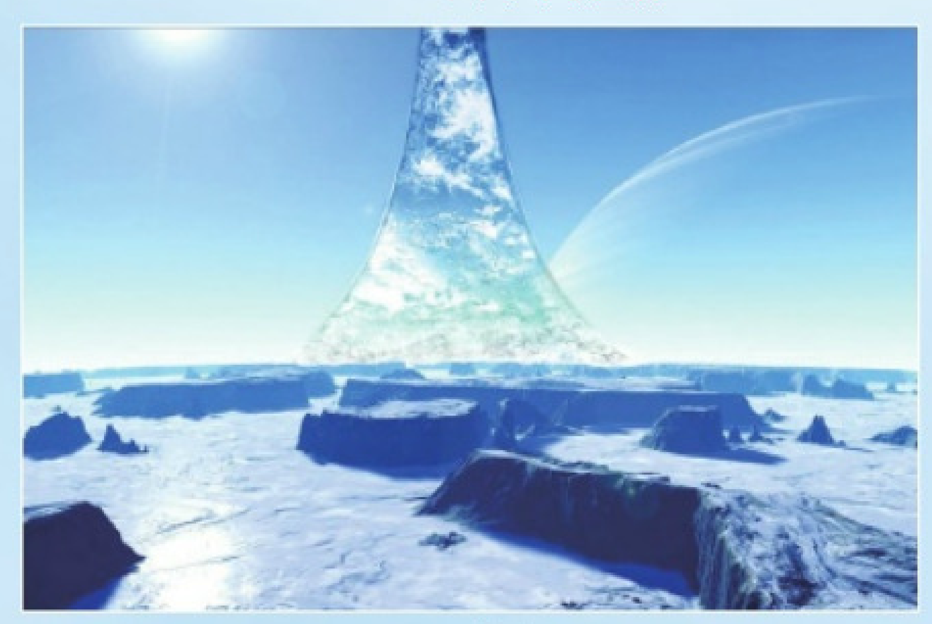

《光晕》系列游戏的主人公——士官长

Bungie工作室于1991年由两个芝加哥大学的毕业生Alex Seropian和Jason Jones创办，成立初期主要制作MAC平台上的游戏，如FPS杰作《马拉松》等。Bungie并不是一个多产的公司，能列举出来的作品屈指可数，它的另两部为玩家所熟知的游戏是《奥妮》和《神话》系列。虽然Bungie作品不多，但部部创意独特、个性鲜明，在玩家中有着极好的口碑。独树一帜的设计理念和对技术的执著追求最终使Bungie孕育出一代传奇《光晕》。



巨大的环状星体Halo

《光晕》的设想在1998年就已经有了雏形，当时公司创办人之一的Jones想出了一个新点子——创作一款科幻即时战略游戏。游戏最初的版本出来后制作人员们都不满意，于是把它改成了第三人称射击游戏，并将同时推出MAC和PC平台的版本。1999年，在苹果电脑软硬件大展上，苹果之父乔布斯亲自宣布了游戏的名字——《光晕》，并由Jones为大家演示了一段游戏预告片。《光晕》的初次亮相就引起了轰动，这吸引了微软的目光。此时微软刚刚推出Xbox计划，想要进军已被日本厂商牢牢占领的家用游戏机市场，因此它急需为Xbox这个即将出嫁的独生女寻找一件华丽的嫁衣，《光晕》正可以担当此任。于是一张5000万美元的支票把Bungie拉到了微软的大旗下，而在苹果粉丝的一片指责声中《光晕》也成为了Xbox平台的游戏。



Halo上的世界

换了新东家的Bungie开始了紧锣密鼓的工作。Jones认为"画面，游戏性，剧情"是构成伟大游戏的3个要素，当制作者们把这些元素逐步地融合到一起时，他们发现自己的作品将成为经典。2001年11月15日，这是一个将载入游戏发展史册的日子，这一天《光晕——战斗进化》正式发售。北美玩家们迫不及待地把购买的游戏光盘放入崭新的Xbox主机，当赞美诗般的背景音乐响起、玩家们操作着还不太适应的游戏手柄进入游戏时，他们惊呆了。湛蓝的天空、璀璨的繁星、无垠的大地、远处的山峦，还有那个让人难忘、直插云霄的环带，让人沉醉于美景中不能自拔。时常会有人因为欣赏景色而忘了去战斗，就这样不明不白地Game Over了。除了画面外游戏的操作更是让玩家们爱不释手，开着疣猪运兵车在游戏中横冲直撞是一件很爽快的事情，而游戏主角士官长的英雄形象也深深地印在了玩家的心中。

出色的品质使得《光晕》甫一上市便好评如潮，大批国外权威游戏媒体均把"年度游戏大奖"颁给了《光晕》，此外诸如"年度最佳动作游戏""年度最佳音效""视觉出色成就"等单项奖更是数不胜数，《光晕》几乎拿到了所有能拿的奖项。同时《光晕》的销售情况更证明它是一款既叫好也叫座的游戏，上市仅3个多月，在美国和加拿大的销量就突破百万，《光晕》的游戏光盘在当时的Xbox玩家中几乎人手一张。

Xbox上市初期的日子其实十分艰难，当时绝大部分的市场份额都被索尼的PS2所占据，肯专门为Xbox平台制作游戏的厂商寥寥无几，因此《光晕》对微软而言更显得尤为重要，有很多玩家就是为了玩《光晕》而去购买了Xbox，《光晕》在长达4年的时间里是Xbox平台最畅销游戏，截止至04年11月，已经在全球范围内销售了500万份。有人说是《光晕》以一己之力支撑起了Xbox，这样的说法虽然略显夸张，但《Halo》对于Xbox所起的决定性作用却是毋庸置疑的。



英国杜莎夫人蜡像馆打破惯例为士官长制作了蜡像

《光晕》的成功决定了续作的出现只是个时间问题，果然，2002年夏微软就公布了2代的制作计划。在《光晕2》中玩家还可以利用微软刚刚推出的Xbox Live平台和全球的玩家联网对战。同时，《光晕》也将由Gearbox工作室负责移植到PC上。2003年9月底PC玩家们如愿以偿地玩到了《Halo》，作为一款两年前发行游戏的移植之作，《光晕》PC版在2003年竟然又获奖无数，让业内人士无不惊叹。PC版除了良好地再现了Xbox版的画面和操控外，还新增了网络对战功能，这也是PC版《光晕》能长时间受欢迎的一个重要原因。在微软官方Games for Windows下载排行中，《光晕》试玩版一直处于Top 10行列，这个试玩版是完全免费的，可以玩一小段单机任务，而玩家们主要是用它来进行网络对战，虽然只有一张对战地图，但人们仍然玩得不亦乐乎，各个服务器基本满员。很难想象一个已经上市将近6年的游戏在今天还能受到这么多人的欢迎，游戏生命力之强可见一斑。

相比于PC玩家，Xbox玩家们等来的却是《光晕2》的跳票，直到2004年11月9日，带着无数光环的《光晕2》在全球30个国家同步首发，发售当天即创下1.25亿美元的销售纪录。在本作中玩家可以使用更多种类的武器，双手枪以及光剑都让玩家们感到新奇不已，更具颠覆性的设计是玩家们可以操控一代中敌对阵营星盟的角色——神风烈士，我们的士官长这回要和以前的对手并肩作战。唯一让人感到遗憾的地方是单机部分的结局处理得有些仓促，当故事发展到最高潮时突然结束，使玩家感觉不够尽兴，这是由于重新制作造成开发进程被压缩，只好把未完的故事留待下一部作品中讲述。相比于单人任务部分的缺憾，《光晕2》的多人对战模式则成了亮点，这也得益于微软大力推行的Xbox Live平台，从发售开始到2006底，《光晕2》稳居Xbox Live对战游戏排行榜的首位。《光晕2》将系列的成就推向了一个新的高度，




《光晕》一代的游戏画面



《光晕战争》的宣传画

而《光晕3》的开发也被提上了议事日程。2005年5月，微软向人们展示了新一代主机——Xbox 360，这使得Bungie的开发者们有了更大的发挥空间，他们将在Xbox 360上让《光晕3》延续辉煌。

时间进入2007年，微软为了给年初新上市的Vista操作系统捧场，再次炒冷饭发行了《Halo2 for Vista》，没想到市场反应仍旧火爆，但更多的铁杆粉丝将目光投向了9月。当9月15日这天真正来临的时候，便出现了本文开头的一幕。比尔·盖茨在接受媒体采访时称《光晕3》对游戏产业来说是一座具有重要意义的里程碑，作为《光晕》三部曲的最后一部，《光晕3》为整个系列画上了圆满的句号。

《光晕》游戏里的故事已经完结，而Bungie也已脱离微软，重新成为独立的公司，但这不代表《光晕》将远离我们，因为《光晕》已经成为了一个品牌。微软明确表示会继续对这个品牌投资，并和包括Bungie在内的其他伙伴合作，制作Halo品牌的互动娱乐节目。微软另一工作室Ensemble也将在2008年发布即时战略游戏《光晕战争》。此外《光晕》的小说、《光晕》系列游戏的电子竞技比赛、甚至是未来有可能拍摄的《光晕》电影版都表明它将继续存在于我们的生活中。

## 走进光晕

如果说画面是游戏的外貌、可玩性是游戏的筋骨的话，那么剧情就是游戏的灵魂。《光晕》系列的成功和它具备内容扎实、气势恢弘的剧情架构有极大的关系。早在《光晕》1代还在制作的时候，微软就聘请了两位专职的科幻小说作家为《光晕》创作官方小说，而且一下就出了3部。到目前为止小说已经发行了4部，第5部也即将上市，前3部在国内有中文译本。官方小说深化了游戏的内涵，形成了一套完整的世界观，使游戏中人物的形象也更加丰满。小说的精彩程度绝不亚于游戏本身，甚至有很多玩家是由于被小说的内容吸引而去购买游戏，而《光晕》游戏的忠实拥趸为了更好地理解剧情也把小说全部买来通读一遍，这种游戏改编小说与游戏能相辅相成的情况在游戏界实属罕见。

小说的情节与游戏并不完全一致，下面以游戏的剧情为准、结合小说对《光晕》的故事作一个简单介绍，与大家一起感受这部未来战争史诗的魅力。

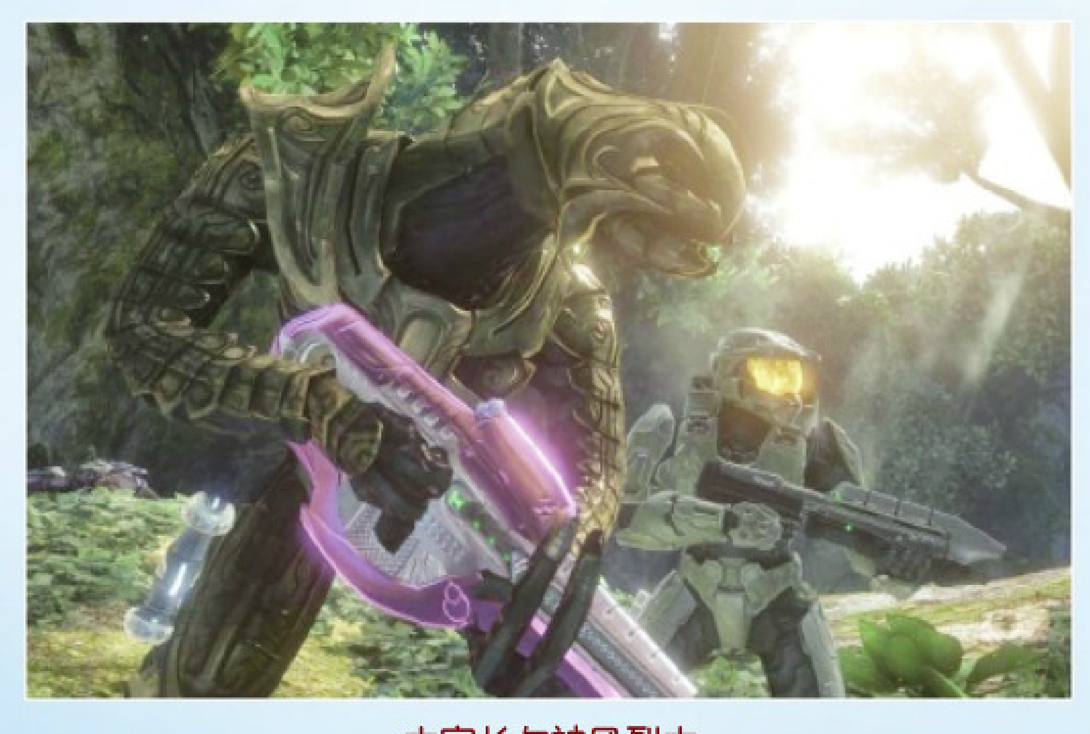
若干年后的未来世界，由于人口过剩、环境污染、资源匮乏等问题，地球已经不堪重负，人类不得不向宇宙中其他星球殖民。进入26世纪，由于殖民地范围的不断扩大，某些势力集团脱离了地球联合政府——联合国太空司令部（UNSC），成为叛军，与UNSC的部队发生了多次的交战。为避免内战造成大量平民死亡，UNSC秘密地开展了“斯巴达Ⅱ计划”。这项计划首先通过基因筛选寻找力量、智力、敏捷性俱佳的儿童，对他们进行快速克隆，然后把克隆人送还给不知情的孩子父母而将本体偷走送到军事基地进行特殊训练，并利用骨骼、肌肉强化和神经改造等手术将这些孩子打造成超级战士。这种手术有极大的风险性，75名被挑选出来的孩子最终只有33名成为合格的斯巴达战士，其余的人有的死于强化手术，有的没能挺过手术副作用的折磨，成了残废。约翰是计划负责人哈尔茜博士亲自挑选的第一个孩子，他有着强壮的身体、敏锐的思维、超越年龄的冷静以及与生俱来的领导才能，这让他在所有的孩子中显得十分突出。约翰和他最亲密的几个朋友经受住了重重考验，顽强地坚持了下来。

2525年2月3日，人类最富饶殖民地之一的丰饶星受到不明外星飞船的攻击，被夷为焦土。这些外星人自称是星盟（Covenant，中文小说中翻译为圣约人），他们宣称奉神的旨意消灭人类。人类出动庞大的舰队对抗星盟，但无奈星盟的科技水平远在人类之上，人类毫无还手之力。为了防止星盟发现人类母星地球的空间坐标，UNSC不得不制定残酷的科尔协议：发现星盟的军队时立即激活飞船和行星数据库的清除系统；如能成功逃离星盟的攻击，所有的飞船必须立刻采用随机航线进入跃迁断层空间，绝对不能选择任何指向地球、近地殖民地或者其他人类居住地的航线；一旦预料到会被星盟俘虏，所有UNSC战舰必须立刻自毁。

2552年，星盟入侵致远星，这是离地球最近的一个重要军事基地。斯巴达战士在这场战役中给予了星盟沉重的打击，但最后星盟再次动用终极武器，将整个行星摧毁。此时已升任士官长的约翰由于执行一项特殊任务跟随战舰秋之柱号侥幸躲过了这次灭顶之灾，成为了唯一幸存的斯巴达战士（在小说第3部将会看到致远星上的斯巴达战士并没有全部牺牲）。秋之柱号在逃离战场时按科尔协议进行随机跃迁，来到了一个陌生的星系，在飞船附近出现了一个奇怪的巨大环状天体。他们还没来得及休整，就发现星盟的“真理与和谐号”尾随而至。通过破解星盟的通讯信息，得知那个环状星体叫“Halo”。激战中秋之柱号遭受重创，不得不迫降在Halo上。舰长雅各布·凯斯为了使地球坐标等数据不被星盟截获，将飞船的人工智能“科塔娜”保存在了士官长约翰的“雷神锤”盔甲内。科塔娜是高度智能化的计算机程序，她有人类女性


哈佛大学创始人的雕像被麻省理工学生恶搞成了士官长


美国小朋友异常投入地体验《光晕3》


士官长与神风烈士

模样的全息形象，并拥有自己的思维甚至是情感，储存在士官长的盔甲内能为士官长提供重要的帮助。

士官长克服重重困难，进入了Halo的控制中心，在科塔娜的帮助下终于发现了Halo隐藏的巨大秘密。Halo由十几万年前的上古先贤所制造，用来保存洪魔的活体标本，以供日后研究。但远古的智慧先民们深知洪魔的危险性，它们具有几何级数般增长的繁殖力且极难被彻底杀灭，所以Halo的另一个功能就是在洪魔有可能外泄时采取终极手段来处理，那就是启动Halo在瞬间杀死银河系的一切生命，洪魔得不到食物也就会饿死。为了阻止Halo的启动同时也为了不让洪魔外泄，必须炸毁Halo。士官长承担起这个艰巨的任务，引爆了秋之柱号的核聚变反应堆将Halo炸成碎片，并在千钧一发之际携带科塔娜乘坐长剑截击机飞离了Halo。

以上就是《光晕》1代的背景故事以及剧情，在后面的作品中，士官长将与科塔娜来到第2个Halo，与星盟舰长“神风烈士”携手对抗真相先知和洪魔，再一次将人类从浩劫中拯救出来。但最后士官长与科塔娜的飞船受损无法回到地球，只能在太空中飘浮等待救援。士官长这样的英雄是不会死去的，只要玩家还需要，他一定会再回到我们的面前。

## 分析与自省

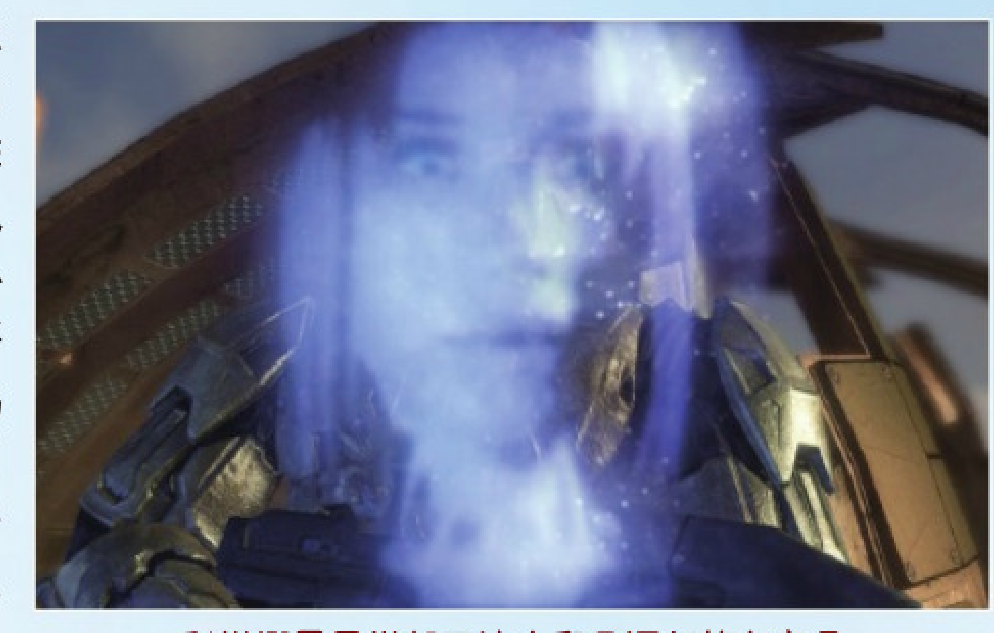

多人对战模式是《光晕》系列的活力之源

相信很多玩家在了解完《光晕》的剧情后都会有种似曾相识的感觉。其实如果你足够细心你就会在很多影视作品、小说或游戏中找到类似的情节。例如斯巴达战士残酷训练的过程有电影《兵人》的影子；凶残的群体智慧型生物洪魔与《星河战队》里的虫族如出一辙；科技先进、信奉神秘宗教的星盟俨然就是《星际争霸》里的Protoss；而外星人入侵的故事背景几乎是每部未来战争类科幻小说的共同主题。其他的如利用跃迁断层空间实现星际旅行、拟人化的人工智能，甚至Halo这一奇特的人造星体本身等等都不是什么新鲜事物。但如果因为这些就认为《光晕》只是生搬硬套把现成的元素拿来拼到一起的话就大错特错了，它所经历的是一个消化、提炼、再融合的过程。《光晕》把故事放置于一个为人类生存而斗争的大背景下，从一个超级战士的视角描绘了一幅波澜壮阔的未来战争画卷，以剥茧抽丝、层层深入的方式逐渐展开隐藏的内幕，人类与星盟科技水平的巨大差异又为故事厚厚地涂上了悲壮的色彩。同时作品也非常注重人物的心理刻化，人类抵御外族入侵的众志成城、星盟先知的阴险狡诈、士官长和科塔娜之间欲言又止的微妙感情……所有的这些使《光晕》不再是简单的战争故事，而是一部结构完整、体系庞大的英雄史诗。

《光晕》的诞生与美国文化有密不可分的关系。如果你经常关注北美游戏销售排行榜的话，会发现排在前面的几乎全部是FPS游戏，也不知老美们为何如此酷爱FPS，也许是这种方式的带入感更加强烈吧。游戏的主人公士官长是典型的美式英雄人物，浑身上下无处不散发着个人英雄主义的味道，有着比施瓦辛格还要强壮的身体、比爱因斯坦还要睿智的大脑、比CIA特工还要过硬的心理素质，无怪乎一个人就可以摆平整支部队而且怎么打都打不死。至于游戏本身则更和美国的科幻文化分不开，Bungie创始人Jones本人就是一个铁杆的科幻迷。先不说游戏剧情和道具的设定，单是Halo这个人造天体，如果没有丰富的科幻作品阅读经验是无论如何也不会想到把它作为游戏主题的，而制作者们对其他科幻元素的运用更是信手拈来、恰到好处，可以说是美国科幻文化的沃土孕育了《光晕》这朵奇葩。

《Halo》的成功绝非偶然，这除了跟独特的创意、正确的设计理念、良好的市场运作有关外，更是源于制作者们对游戏品质近乎偏执的追求。为了作品更加完美，他们把几近完成的工作推倒重来；为了玩家有更好的游戏体验，他们聘请心理学博士组建团队来分析几千小时的玩家游戏数据，而这一切的背后是令人敬佩的敬业精神和对这项事业的由衷热爱。

反观国内的游戏业，曾经的单机游戏主力军们有的倒下了，有的转行另谋生路，留下的也只是在惨淡经营、勉力支撑。前一段曾和一位并不熟悉游戏的朋友谈及国内的游戏业，朋友说中国的文化底蕴这么深厚，应该能做出挺多不错的作品吧，我只能一脸苦笑，无言以对。我们就好像是一群捧着金饭碗要饭的乞丐，放着众多的优秀题材却不知利用。看看目前貌似繁荣的网游市场，到处充斥着粗制滥造的跟风之作，一大堆国外成功作品的孪生兄弟姐妹，做点无关痛痒的小改动就惊呼有重大创新，稍微有点儿市场业绩就标榜为大作，这些无不体现出我们制作者急功近利的浮躁心态。很少有人会考虑作品是否有长久的生命力、是否会给玩家留下美好的回忆，只在乎它今天能否赚钱，这种追求短期利益的行为无异于饮鸩止渴，最终损害的还是自己，当玩家最后一点热情被榨干的时候，中国的游戏业将进入真正的冬天。如果我们的从业者都能把振兴中国游戏产业作为自己的理想、倾注自己的热情，脚踏实地、认认真真地做出自己的贡献，那么书写中国的《光晕》传奇将不再是一个遥不可及的梦。P


科塔娜是另类却又让人印象深刻的女主角

▶记者探营

# 兵戈再起："龙腾"的"目标"

**在上市的一片喧嚣中，自主研发游戏已有10余年历史的目标软件似乎被人遗忘在了角落里。从《铁甲风暴》到《傲世三国》，再到《秦殇》和《天骄》系列，目标软件有过辉煌。不过自从2006年《傲世Online》高调出击却并未取得预想中的成绩后，它就陷入了沉寂之中。岁末年初之际，我们带着些许好奇重新走进了这家老牌游戏开发商，我们想知道这群曾经熟悉的人在忙些什么。**

■本刊记者 冰河

2007年的中国网游行业充满了繁荣昌盛的景象，诸多网游公司喊着各种口号向着美国、日本和中国香港的证券交易所迈进。连计划上市多年未果的金山软件也终于在香港证交所实现了自己的梦想。虽然和游戏不沾边的阿里巴巴在上市之后，迅速成为亚洲市值第二大的互联网企业，但综合来看，2007年中国IT行业最具活力的领域仍旧是"睡觉都能赚钱"的网络游戏企业。可是在整个2007年，除了《凤舞天骄》《傲世Online》等业已运营的产品外，目标软件没有推出任何新作。只是在夏天的ChinaJoy展会上看到了目标软件的身影，看到了他们正在制作的《铁甲前传》和《天骄3》的展示，此外得知还有新游戏将由其他公司投入运营。而在又一个半年后，本刊记者来到了位于北京北四环外的目标软件，探询他们的2008计划。

## 开年：新鲜的《龙腾世界》


《龙腾世界》使用的是和《傲世Online》同级别的引擎，画面表现力不错

首先展示在记者眼前的，是在2007年度中国游戏企业年会上被评为"最受期待网络游戏"的《龙腾世界》。这款由目标软件制作、百游汇通代理运营的游戏，是玩家即将看到的目标最新作品。作为2008年的开篇之作，《龙腾世界》定位为"中国人自己的神话战争网游"，着力强调网游中基于民族特色的战争概念。目标软件认为，在总结此前研发经验和玩家意见的基础上，游戏在内容上又有不少创新。如游戏中除了传统的公会设定外，还设置了"家族"这样的小群体，并且也有相关的任务线。对那些没有时间进入大型公会、每天如上班一样下副本的休闲玩家来说，家族是一个既可以与朋友一起战斗，又不会过于要求时间和装备的好去处。即使对大型公会来说，没有排上下副本队伍的玩家，也可以与家族中的朋友一起享受共同战斗的乐趣。

游戏中对生产类型技能也做了修改，最有新意的设定当属"幻化"，这是个类似于《魔兽世界》中"附魔"技能的设定。但同一件装备上可根据技能的高低和材料同时幻化出几项属性。由于《龙腾世界》与以往的游戏不同，装备只能通过购买或者掉落获得，而不能自行打造，因此幻化就成了提高装备属性的一个重要途径。不过这会不会导致玩家走入类似其他游戏一样拼材料、拼金钱的误区呢？根据主创人员介绍，为了体现游戏的不确定性，幻化将受到隐藏的"运气"属性影响。即使技能很高、材料很好，也会有可能因为人物当前的运气不佳而频频失败，或难以获得想要的属性。此外，游戏中虽然只设定了3种职业：游侠、战士和法师，但3种职业的相互依赖性很高，集体作战的力量远远超过单打独斗，对操作也有一定要求。这使得装备在相互PK对战中所产生的影响不如集体副本中显著，从而有效弱化了玩家出于恶意PK


我们试玩了一个雪域场景，目前有些游戏功能还在完善中

### 百游与"龙腾"

《龙腾世界》的研发开始于2005年年底，经过近两年时间，目前已进入内部调试阶段，并将于2008年初向玩家发送一批封测账号。值得注意的是，游戏的运营商百游汇通成立于2007年8月，目前手中握有几款颇受瞩目的网络游戏。除了《龙腾世界》之外，还有一款根据热门网络小说改编的同名网游——《兽血沸腾》。这款游戏由百游汇通旗下的"迅猛龙"团队自主研发。


《兽血沸腾》目前只公布了为数不多的几张原画，它是否能成为另一个《诛仙》？

而疯狂堆砌装备的需求。"虽然那样在短期内能提高游戏的人气和收入，不过对游戏平衡性和口碑的长期破坏都是非常显著的，我们不想只做这么一款游戏就彻底失去玩家的信任。"这是目标软件的当家人张淳对这款游戏定下的基调。

## 张淳：资本现在很重要

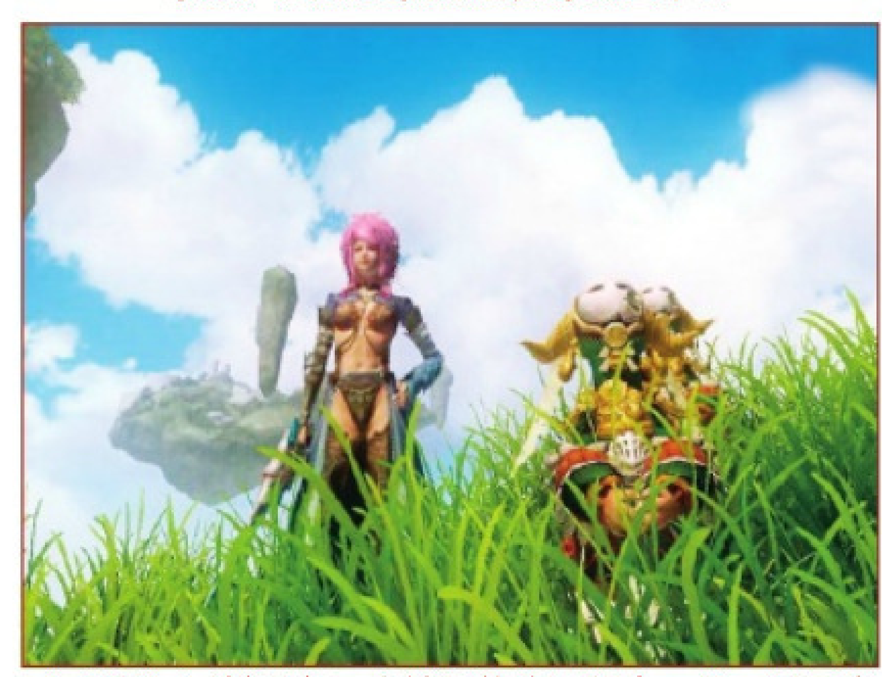
《龙腾世界》看上去的确不错，但为何这款游戏未能如过去的作品一样由目标软件自行运营？经历一年多的沉寂，目标软件在运营策略上是否有所调整？带着这些问题，记者走进了张淳的办公室。

"2007年是目标软件积累和酝酿的一年，也是企业内部反思的一年。不过沉寂不代表消沉，2008年我们一定会有很多的惊喜奉献给玩家。"面对记者的提问，张淳显得很自信。既然是年末拜访，就免不了谈及2007年中国游戏行业的风云变幻。目标软件是个重视技术品质的公司，张淳自然也和记者盘点起了目前国内在游戏制作方面具有较强技术实力的几家企业，也免不了要说说诸多企业上市的风

光。在以往的接触中，谈及此类话题时，张淳都对目标的技术和资本实力具有相当的自信。但在今次采访中，当记者向张淳问道：“你认为资本的引入对游戏企业真的那么重要么？”他的回答与以往相比有了变化。

“过去也许引入资本的作用不是那么明显，不过现在时代不同了。过去一款优秀游戏能够迅速在市场上脱颖而出，是因为市场上产品少、竞争不激烈，加上游戏的收费模式单纯依赖点卡，控制了点卡发行渠道和网吧发行终端就基本上立于不败之地。如今游戏市场的竞争已经与过去不可同日而语。收费模式的改变是一方面，同时，如果有钱投入宣传，一款普通的游戏也可以迅速吸引人气。人一旦多了，只要游戏平衡性方面没有大的缺陷，自然就可以弥补画面和内容上的不足——就像《传奇》系列作品现在依旧是盛大的最主要收入来源。这样一来，游戏品质对玩家的影响大大降低，宣传推广的支出比例大大提高，于是资本支持的优势就充分体现出来了。而且最重要的是，有充裕的资本在背后支持，企业在创新探索上的能力就可以大大增加。因为企业输得起，不会因为某项创新失败而导致整体的资金链断裂，濒临绝境，企业的产品线也会相应丰富起来。这对企业的长期生存，有很大的好处。”


记者现场试玩了《铁甲前传》，虽然是一款类似CS的射击类网游，但图像表现水准已经达到次世代游戏机的水准，枪械和驾乘载具的手感也不错


《天骄3》目前只有一个较早的演示版本，但可以看出游戏的基本风格。图中背景是一座浮岛，未来可以通过飞行器抵达

显然在一年的思考之后，张淳的研发思路已经有了明显转变。这种转变从作品中又有何体现呢？


张淳在他宽大的办公室里和记者探讨当前业内的热点

## 张淳眼中目标的2007

其实目标软件的情况并不像外界流传的那样艰难，毕竟我们几款产品的运营状况都很稳定。《傲世Online》相对于之前的高调出击，没有达到预期的效果，但从游戏的研发收益对比来看，它还是一款成功的游戏，因为它是目标采用自主3D引擎制作的第一款游戏。其中当然会有不少缺憾，但这个一次性成本带来的收益，将给往后的研发制作节省了很多精力和支出。此外，对制作团队和运营推广方面的锻炼，都是不能简单用金钱来衡量的。所以，尽管2007年目标软件没有什么大的声势和动作，但通过消化这两年的经验和积累，我相信内部的效率和能力还是有很大提高的。

## 2008：目标的“成绩单”

记者观摩了目前还处于研发阶段的《铁甲前传》（暂定名）和《天骄3》。这两款作品基本确定于2008年与玩家见面，并且由目标自主运营。



《天骄3》的巨幅招贴画占据了整整一面墙，形成了强烈的视觉冲击

《铁甲前传》是一款基于网络的FPS游戏，在宽敞的工作间一角，我们看到有相当完成度的演示版本。第一眼看上去颇有些类似CS的感觉，不过画面效果已经极为华丽。算起来，国内曾经出现过不少类似的网游，如《特种部队》《雷霆战队》等，但运营成功的可以说几乎没有。为何目标会选择这样一个有难度的游戏类型呢？项目负责人毛海滨说：“因为我看好这一类型的游戏。这一类型游戏在国外成功的例子很多，《特种部队》在韩国也比较成功。中国目前之所以没有成功的先例，一方面是游戏品质问题，传统的CS在操作和对抗上还没有其他作品可以完全取代。另一方面也有设计思想上的问题，军事对抗型游戏强调的是战斗快感，但过去很多作品受MMORPG影响，在级别和装备上花费了太多功夫，反而使得游戏过于复杂，无法迅速抓住用户。我们将着力强调战斗的快节奏和近距离作战的真实性。除了经典的模式和武器设定之外，还首次增加了不少国产武器和车辆载具。特别是玩家乘车对抗时，还可以体验到类似竞速游戏的快感。”“不信你可以自己体验一下。”毛海滨补充道。在进入游戏，使用国产95式自动步枪和榴弹发射器进行一番巷战后，记者不得不承认，《铁甲前传》的确很有一番CS式的快感。

另一个角落里，展现在记者眼前的是目标目前全力投入开发的大作《天骄3》，出于保密和开发进度原因，记者只看到了一个演示场景中人物的动作和战斗。相对系列前两款作品，《天骄3》的画面亮丽了许多，3D效果更比以往提高了不止一个档次。《天骄3》将首次选用架空历史的背景，画面风格贴近欧美作品，演示场景的魔幻味道也很浓。其实，从贴在墙上的巨幅《天骄3》招贴画上，我们已经隐约感受到《天骄3》在理念上的极大转变。这种印象虽然现在还无法清晰地建立起来，但在今年的晚些时候，我们也许就能看到目标软件带给玩家的全新答卷。


与我们上一次前来探营相比，工作区里显得有些拥挤。随着人员的增多，一些部门已经去了新的楼层办公

▶记者探营

# “第二战场”暂缓开辟

如果把FIFA Online 2的正式运营，比作第九城市开辟的“第二战场”似乎并不为过。当九城选择在北京成立一家全资子公司时，朱骏更愿意把其运营的FIFA Online 2当作是其进军休闲游戏领域的信号——虽然FIFA Online 2远比一款休闲游戏显得更重量级。九京时代本打算在2007年12月10日开始进行内测，但因为“技术原因”，测试被推迟到了2008年1月。

■本刊记者 大漠小虾

一切似乎都是板上钉钉的事。FIFA Online 2中文官方网站启动、埃里克森来华访问并顺便为游戏造势，所有迹象都表明，这款被期待了很久的游戏不会再等下去了。但是在原定内测日临近时，九京时代则低调地将测试延期。

## 九城的“第二战场”

九京时代成立于2007年4月，公司选址在中关村的繁华地段。作为第九城市的子公司，九京时代不是前者在北京设立的代表处或研发团队，而是拥有完整的运营团队。团队中的成员大多具有丰富的游戏运营经验，九城签下的FIFA Online 2与《仙境传说Ⅱ》都将由这家公司运营。有评论认为，九京时代的成立有利于九城旗下产品的早日面世，提高运营效率。而FIFA Online 2作为被九城寄予厚望的一款游戏，其运营成绩某种程度上也影响着九城未来的发展。众所周知，九城虽然依靠《魔兽世界》成为国内的主要游戏运营商之一，但近年来一直无法摆脱对这款游戏的依赖性，新投入运营的“免费”游戏多多少少“生活”在《魔兽世界》的阴影下。相反，FIFA Online是个明智而讨巧的选择。它不仅可以吸引到国内长期培养起来的FIFA游戏爱好者，用户群的特殊性也不会让它对九城旗下的其他游戏产生影响。如果FIFA Online 2能像目前运营的其他休闲体育游戏那样成功，那么对九城产品结构的影响就十分深远了。

FIFA ONLINE 2

有FIFA系列强大的群众基础为保证，FIFA Online 2的成功似乎不容怀疑



FIFA Online 2使用了FIFA 07的引擎，比赛真实性比前作有所提高

## 还存在变数吗？

九京时代于2007年年末举办了一场面向媒体和玩家公会的小型试玩会，在现场演示了已经基本汉化调试完毕的FIFA Online 2。这个演示版本比许多人想象中的要好，除了基本的菜单汉化，球员、俱乐部的名字也按照通行的叫法翻译完毕。值得一提的是，游戏配上了全程中文解说。据现场工作人员介绍，九京时代成立半年多来，一直在为这款游戏的本地化而努力。从他们的成果来看，应该说是目前官方汉化做得最用心的一款足球游戏了。

但是从2007年12月初以来，就传出九城“暗中暂停宣传”以及“EA将从九城撤资”的消息。据悉，有多家网络媒体收到匿名邮件，称EA所持有的九城股权“在不到6个月的时间内缩水幅度达40%，EA巨亏6700万美元”，因而EA“决定正式提出撤资要求”。邮件最后甚至写道：“综上消息，朱骏这次看来很有可能回天无术，彻底玩完了。”面对这样的局面，九城公关总监赵雨润出面辟谣，认为这是“有组织有预谋的造谣”，并称九城正试图调查发布这一消息的人或组织，期望通过司法程序对造谣者进行严惩。九城方面以“技术原因”作为这次内测推迟的理由，而外界普遍认为，推迟内测也许只是要选择一个更好的时机，让九城的财报更好看。不管怎么说，后一种说法似乎更合乎情理。



汉化很完美，但孙继海的形象还有待改进

记者在本文截稿前得到消息，九京基本确定在2008年1月开始FIFA Online 2的技术测试。谣言不攻自破了。可以看到，FIFA Online 2虽因故推迟，但“第二战场”迟早是要开辟的。P

## 小虾的现场试玩感受



球员可以养成，每个人都可能买到同一名大牌球星

首先我必须说，游戏的中文解说配得很有激情，这很容易让你对游戏产生好印象。据说这一版的解说是上海电视台的娄一晨配的，如果闭着眼睛听，不太容易察觉这是用无数语音片断拼接起来的。

试玩开始以玩家的个人征战为主（联赛模式）。你首先拥有一定的点数可以消费，用来选一支“价值”相应点数的球队开始联赛的征战。通过比赛获得联赛排名和经验值等奖励。这个模式看起来更像是单机游戏，但可能是你原始积累经验值或游戏资金的一个途径。比赛后，无论输赢你都会得到新的点数以及系统随机配送的礼物，打开礼盒可能得到恢复道具、球星卡等奖励。恢复道具目前只有医疗箱（治疗受伤的球员）、能量饮料（立即恢复球员体力）等几种，虽然具有网游的特色，但总体上并不影响游戏的平衡性；球星卡是个很有意思的设计，一张卡片其实代表一名可加入的球员。你可以把每次得到的卡片转换为球队的一员，也可以留下和其他玩家交换。

▶快言快语

# 私服：穷人的《征途》？

阴谋论者倾向于认为，《征途》私服的大量出现是史玉柱在营销手段上的又一次飞跃。考虑到私服大面积外泄正值巨人网络赴美上市前夕，以及最近宣判的源代码泄露案，这种推论是危言耸听的。无疑，《征途》的私服化给了那些不舍得花大钱又想过把瘾的人机会。我们必须承认，这款清静了一年的网络游戏，还是走上了与其许多前辈相同的道路。

■上海 火焰

在2007年9月份以前，《征途》基本上还是一款处于官方控制下的游戏。如果有人在网上询问是否存在私服，好心人会告诉他，那些号称私服的99%都是木马。但9月份之后，形势就变得不容乐观了。推广《征途》私服的网站开始大量出现，并提醒它的客户，私服正“处于开放测试阶段”，欢迎来玩。

## 私服的秋季攻势

关于私服泛滥的原因，一度流传着这样一个版本：2007年夏天，一个黑客组织在黑了《征途》官网后，成功窃取了服务器端程序。为了避免目标过于明显，他们将客户端免费发布到网络上。随着私服“星火燎原”，虽然他们自身的获利可能不多，但会让官方难以查找泄露的源头。这个消息看来并不是捕风捉影。据透露，四川的陈某、湖北的石某、江苏的宋某等人涉嫌利用“黑客”手段盗取《征途》服务器端资料并出售牟利，已被上海市徐汇区公安局逮捕。几乎与此同时，上海徐汇区法院宣判“2007年中国网络游戏知识产权第一案”，一审宣判被告人王予川犯侵犯著作权罪，获刑1年6个月并处罚款5万元。据报道，王予川于2006年3月进入征途网络担任程序员，3个月后离职，期间私自复制了《征途》服务器端源代码、客户端源代码及辅助文档等。2007年3月，王予川通过网络寻找买主，很快以6～20万元不等的价格将手中的源代码分别卖出。



这是通过搜索引擎可以找到的私服网站之一，号称“全国最大《征途》私服发布门户”

从这两件事来看，我们无法弄清哪一件才是源代码泄露的真正源头。但从10月份到王予川案宣判，网络上的各种私服已经风起云涌。仅在一家较早提供《征途》私服的网站上，目前开放的服务器就至少有50组。“上线9999锭金，完美仿官服，永久开放”“上线9万金，刷怪升级打Boss暴金钥匙”这样的广告语看上去非常诱人。在清静了一年之后，《征途》最终像《传奇》一样，陷入了可怕的包围中。

## 穷与富，官与私

私服是伴随着网游的诞生而诞生的。不管是国外的大作，如UO等，还是国内当红的网络游戏，出现私服都是早晚的事。私服的出现常常能让大型游戏公司的业绩急转直下。有数据表明，一些热门游戏的私服有可能会拿走游戏30%～40%的正常收入。据说目前某《传奇》系列的私服开服数量已经超过盛大官方，以《征途》的人气，似乎《传奇》的今天就是《征途》的明天。就在私服泛滥的同时，一篇





《征途》的私服似乎很平民化，得到一身极品装备的付出也比官服小一些



这是2007年12月进入内测的《巨人》，一款可以骑自行车的网游，它会比《征途》更成功么？

名叫“揭密《征途》私服泛滥真相！”的帖子被广泛转载。帖子作者认为，这件事就像一些运营公司与外挂制作者达成了妥协一样，源代码是官方自己故意泄露的，泄露的版本很老，目的是拉拢老玩家去玩私服，让这些玩家继续对《征途》保持热度，让开私服的人自己花钱去宣传这款游戏。作者甚至断言：泄露出去的版本程序留有后门，“老史一声令下，就让所有私服都关门”。

这种经不起推敲的观点恐怕是我们见到的言论中最为乐观的。反观巨人网络，对私服的反应就是如临大敌。据报道，史玉柱对私服高度重视，曾在公司内部会议上宣布，将不惜投入人力、财力坚决打击私服。巨人也筹划建立遍布全国的打击私服网络，配备打私专员，据称已制定若干套“作战方案”。不过以笔者的观察，目前这些措施收效甚微。其实，玩家对私服趋之若鹜的态度，与《征途》长久以来在玩家中建立的印象有关。尽管史玉柱多次强调，《征途》已不是一款很花钱的游戏，但很多人还是认为《征途》是“有钱人玩的游戏”，是“99个穷人给1个富人杀”，一个游戏人物往往要投入数万元才能基本成型。但在私服里这一切都不是问题，比起官服来，如果50元就能拿一身极品、可以狂拿钥匙去暴装备，哪一个会更具吸引力呢？

私服里的“穷人”用几百块钱享受着官服里当“富人”的快感，不知这样的情景，史老板可曾预料到？

▶在线事件

# 疯狂的奥山

**奥特兰克山谷战场的“演出”十分精彩，它是某些CWoW玩家战场风格的延续。我所看到的奥山充满了戏谑，有的人前一天还在抱怨《魔兽世界》充满了Bug、九城在欺骗他们，第二天则微笑着享受Bug带来的实惠，而且生怕没有沾上便宜。奥山的众生相给了人们很乏力的感觉，大家好像都对此麻木了。但可以确定的是，奥山的疯狂绝不会是最后的疯狂。**

■北京 Trohs

奥特兰克山谷战场（俗称奥山）的Bug是和《魔兽世界》2.3补丁更新一起来的。在之前许多玩家抱怨奥山战场“又慢又没有荣誉”之后，暴雪做出了有针对性的修改，但没有人想得到，新的奥山已经不仅是“又快又有荣誉”了。

## 奥山疯狂一周

国服在2007年11月20日更新2.3补丁后，起初的几天还算正常。但至少到11月24日，奥山Bug已经开始大面积传播。一名“无知”的玩家描述了他去奥山的情景：“一进去队长就命令我们听指挥，战斗结束后不要退出。结果有人提前去烧塔，被队友骂到死。”这个Bug其实很简单，只要在战斗快结束时开敌人的塔，战斗结束将军倒地后不点“离开游戏”，等塔烧完才离开战场。这样就可以利用游戏自身的系统漏洞：结算的两分钟内如果有塔被占，则重新结算一次荣誉，有几个塔被占就重新结算几次，在原有荣誉基础上累加，结算过的不减少。因此，你只需在胜利或失败后选择等待，两分钟之内最多能刷到数千点荣誉和大量荣誉奖章。就这样，据说有人在没有双倍奖励的情况下，一晚上刷了9万点荣誉，一天刷齐一身老兵套装的人也不在少数。



荣誉就像欲望，疯狂地增长

其实，国服2.3补丁更新刚刚一天，就有人指出这个Bug。于是一传十、十传百，成了尽人皆知的秘密。与之形成对照的是，美服、欧服中基本上风平浪静，多数玩家并不知晓这个Bug的存在。笔者在美服的朋友中打听，得到的答复也是“不知道”，因为在那边即使有人知道，也只会小范围内悄悄使用，一旦被举报了决不会有什么好果子吃。相反，国服的奥山里正打得热火朝天。在九城关闭全区奥山战场服务器之前，包括一个双倍荣誉的战场节日在内，已经有无数人体验到了Bug带来的快感。本来，奥山的Bug并不需要联盟或部落任意一方的配合，但为了“提高效率”，很多战区的敌我双方达成了天然的默契，不仅攻守“有序”，加上跳大桥“自杀”的大有人在，荣誉积累的速度已经不是一般的快了。

## 奥山关门之后……

11月26日凌晨，九城终于发布简短声明，以奥山战场“将进行紧急维护”为由，在该日凌晨关闭了奥山服务器，但这一事件的影响并未就此结束。许多在服务器关闭前奋战的玩家发现他们的荣誉没有被系统承认，开始在论坛里宣扬“九城垃圾”。当然，这样明目张胆的“呼声”也被许多持相反观点的玩家所鄙视。可以说，大家都闲下来了，关于奥山的讨论才刚刚开始。

许多玩家把怒火撒向了九城，就像他们在TBC无法按时开放时的反应一样。“阿拉希这种恶心的Bug用了这么久都不封，奥山这种实惠的Bug，它封得倒是爽手。”说白了，就是埋怨九城把能让玩家得益的Bug封了，却对别的置之不理。但如果一个Bug真的严重破坏了游戏平衡，又有哪个运营商可以视而不见呢？实际上我们也知道，是否对游戏进行修改，决定权并不在九城。从战场开放以来，国服玩家穷尽心思利用各种“捷径”刷战场的行为想必也让暴雪伤透脑筋，因为暴雪从未在其他地区服务器上见识过如此的大规模作弊事件。美服的玩家甚至提起不可思议的游戏行为，也自然认为“只有中国玩家可以做到”。显然，在游戏气氛大为不同的其他地区服务器，中国玩家早已“名声在外”。但在CWoW中，氛围却不是这样。有人在NGAcn论坛里发了一篇名为“当中国玩家‘利用’游戏Bug已经成为习惯”的帖子，认为“素质就是从这种小事情上表现得淋漓尽致的”，很快被大量的跟帖者骂了个狗血淋头。“路上有100块钱你捡么？”“楼主真有趣，你认为这种Bug放在欧服，人家不用吗？”CWoW玩家对待此事的态度也就可见一斑了。



过了这个村就没有这个店，不刷就没有机会了


疯狂过后是平淡，暴雪修改之后重新开放的奥山似乎没什么油水可捞了

到本文截稿时止，《魔兽世界》北美官网已放出蓝帖，表明“奥山问题已经修正”，九城也重新开放了奥山战场。意犹未尽的玩家们发现，烧塔已经没有荣誉了，打一场完胜荣誉也不到400。暴雪的修正有点矫枉过正的意思，但暴雪很生气，后果也就很严重。而爽了一把的某些CWoW玩家在大骂之后，说不定在期待新的奇迹。暴雪并不能保证以后的游戏中没有Bug，那么对CWoW来说，奥山的疯狂就不会是最后的疯狂。P

# 霸王 OVERLORD RAISING HELL ——地狱重生

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

## 为什么要玩这款游戏

从当前盛行的网络游戏中我们不难看到，称王称霸的欲念扎根于许许多多的玩家心中，成千上万热衷于PK的玩家们，不外乎就是要获取一种称霸于江湖的快感与豪气。而在单机游戏中，也出现了这样一款可以满足玩家称霸之心的作品，这就是《霸王》，自上市以来便获得了很高的关注度。而这部资料片更是对原版的内容做了进一步的加强和延伸，玩家不仅可以在游戏中扮演正义的霸主，也可以展露邪恶的才华，扮演一名恐怖霸王以满足自己的破坏欲望。玩家在游戏中可以调度不同“品种”的小鬼替自己冲锋陷阵、巧取豪夺。这一设计足以使人产生极大兴趣，同时各种小鬼滑稽可爱的表现也足以给玩家带来更多愉悦的心情，可算是本游戏一个最大的亮点。




| | |
|---|---|
| 制作 | Triumph Studios |
| 发行 | Codemasters |
| 类型 | 动作冒险 |
| 语种 | 英文 |



这部资料片是《霸王》原片和新资料的整合版，原片部分内容不变，资料片部分在每个地图增添了一道传送门。在杀死此地图上的英雄后，传送门才会出现，用它进入遗忘之神建造的地狱世界之中。死去的英雄在地狱中阴魂不散，重复着他们因为饕餮、欲望、懒惰和贪婪而死亡的痛苦。只有找到邪恶的魔石才能控制地狱，让英雄们的灵魂得到安息。

虽说是一部动作游戏，它的冒险解谜成分很大，尤其资料片的内容，在谜题的设计上花了很多心思，难度提升后对玩家的操作精度有了新要求。资料片还增添了5种新装备，铸造模具隐藏在各地狱之中，玩家要按照攻略的提示仔细收集。

## 一、调查醇香丘陵（Mellow Hills）的地狱深渊

半身人领袖Melvin为了满足饮食的欲望，掠夺村人的粮食、强制红鬼为厨房生火，做下了很多恶事。霸王将他杀死后，在丘陵的白色小亭里发现一道传送门，由此进入地狱的世界（注：每幅地图的地狱入口都与暗黑之塔的传送点很近）。




地狱深渊里烈焰腾空，猩红满目，弥漫森严肃杀的气氛

沿着阴森血红的山路前行，一些因好奇而误入地狱的村民，被悬吊在两侧石壁上痛苦而无力地挣扎着。往前是火焰井，是用来召唤4色小鬼的。清掉破土而出的刀怪，前面有左右两条岔路。左边是死路，有些村民被迫挖矿，并不断有怪物施以拳脚。上前解救一下吧，顺道收集一些财物和灵魂。

要注意的是，清理现场时有的果实会爆炸，看到发出红光要及时召回小鬼。有的绵羊也会着火并跳跃，继之是范围爆炸，要及时规避风险。还有一种长茎的南瓜战斗力较强，要由边缘来清理，尽量避免陷入围击，这些是资料片

### 操作键位

| | | | |
|---|---|---|---|
| 向前：W | 向左：A | 向右：D | 向后：S |
| 攻击：空格 | 发出小鬼：鼠标左键，按住不放可连续发出 | | |
| 召回小鬼：鼠标右键，按住不放可全部召回 | | | |
| 控制小鬼移动：按住Shift，同时鼠标左键＋右键按住不放并移动鼠标 | | | |
| 魔法：E | 驻扎旗帜：Q | 目标锁定：左Shift | 前一个目标：S |
| 后一个目标：C | 镜头拉近：＝ | 镜头拉远：－ | 镜头居中：F |
| 上一种小鬼：滚轮朝上 | 下一种小鬼：滚轮朝下 | 选择棕色小鬼：1 | 选择红色小鬼：2 |
| 选择绿色小鬼：3 | 选择蓝色小鬼：4 | 选择所有小鬼：` | 选择魔法：F1～F12 |
| 观看属性和任务：Tab | 暂停/系统选项：Esc | | |

新改进的地方。

返回路口走右边小路，往前会遇到羊群。有的羊会爆炸，清理时要小心。附近还有几间半身人的屋舍，用火球术将周围的荒草点燃吧，跑出的半身人会化为灰烬。在屋后找到金袋，将它搬回去。

往前有名村民被悬在空中，若要救他，需清理下面田里的南瓜，他逃走时会引走一部分半身人。断桥的机关在对面的河岸，先到河里清掉南瓜，率蓝鬼过河推转盘接通机关桥。整顿部队沿小路攻入厨房建筑的内部。

半身人英雄Melvin在这里仍然暴饮暴食，当他吃掉三大盘的食物时便会爆掉，然后再生，重复痛苦的死法。接下来的谜题是利用他自爆的威力来打开阻障的墙壁。在开始的房间有一条生火的走廊，一道紧闭的木门，平台上的转盘也是鞭长莫及。

转身来到后院，这里分布着3只大盘子，用机关可将其升降，不断有料理送到盘子里，Melvin会依次到这些盘子前暴食。注意在中央盘子旁有一道裂缝的墙，先派小鬼爬过树干杀掉南瓜妈妈，再到下面田地清扫小南瓜。按下机关将中央的盘子升起，让Melvin先去吃两边盘子的食物。再将中央的降下来，Melvin最后吃掉中央盘子的东西，将旁边的墙壁炸开。



纵火烧掉半身人的居舍



先杀上边的南瓜妈妈，再清理下面的南瓜田

小鬼推转盘消除走廊上的火焰，回到最初房间，穿过走廊到另一侧。这里有4只盘子，与之前不同，它们是不可升降的。在末端第4只盘子旁有裂缝的墙。观察正中的羊圈，派小鬼跳下去杀厨师，再将羊赶进烤炉。第4只盘子的料理会引起Melvin的兴趣，炸开旁边的墙壁。小鬼进去推转盘，那道紧闭的木门打开。



派小鬼移动手推车，将滚动的Melvin弹回去撞开4道石墙

来到后院又见南瓜田，清掉南瓜，在上端南瓜妈妈的背后找到一块铸模（闪电斧，震开攻击的怪物）。往前是一个栅栏围成的院落，肥胖的Melvin卷成肉球在院里滚来撞去。观察左边围栏插有小红旗的地方，站到那里诱他撞过来，几经弹碰最后将院落末端的石墙撞开。往前是曲折的迷宫，一些怪物挥舞球杆凌虐小动物。清掉怪物到达迷宫末端，引诱Melvin滚动身躯撞开前面的石墙。

穿过植物根系围成的走廊，前面是一片烧烤厨房。Melvin不断地弹撞一辆手推车，在后面有4面石墙。派小鬼下去将手推车挪开一点，弹回去的Melvin将那些石墙破掉。派小鬼迅速到墙后拿推杆，然后将4根推杆安装到缺损的转盘上面，用它开启前方的圆门。

进入厨房后的石洞，在昏暗的光线下找到魔石。搬运时受到成群农夫的阻扰，和小鬼一道清理敌人，然后将魔石搬回传送点，将它送到沙漠。以后每搬起一块魔石都会遭遇一次保卫战，找到的魔石都会被传送到沙漠的传送点附近，日后用它们来开启最后地狱的大门。

## 二、调查金色丘陵（Golden Hall）的地狱深渊

金色丘陵是侏儒族居住之地，侏儒王嗜财如命，奴役侏儒们拼力地开采金矿，以满足他的一己之私。在杀掉侏



侏儒王Goldo的灵魂被禁锢在金像之中




### 浅谈西方的地狱

■北京 Griffin

作为一部颠覆传统正反派的作品，《霸王》这个游戏最先让我回忆起的，是当年风靡一时的《地下城守护者》。当然，在题材上，《霸王》颠覆得更彻底一些，玩家不再屈身于小小的“地下城”，而是遗忘之神建造的地狱。

地狱在西方人眼中是终极恐怖的场所，游戏中的地狱虽是开发者自己演绎出的环境，但仍旧是立足于传统概念中的地狱。游戏中死去的英雄在地狱中阴魂不散，重复着他们因为饕餮、欲望、懒惰和贪婪而死亡的痛苦。基督教认为，人死后灵魂就离开了肉身，灵魂会到天主面前接受审判。天主根据人们在现世时的功过进行审判。有功的受赏，有罪的惩罚。审判后，有罪的灵魂会去炼狱或地狱。炼狱是人死后，炼净灵魂，做补赎，暂时受惩罚的地方。地狱则是魔鬼及恶人永远受苦的地方，恶人在地狱里永远不能见天主，同魔鬼一起承受各种痛苦。在但丁的《神曲》中记载了地狱和炼狱的景象。

地狱之门下分为九狱：

第一狱：在基督教之前的先哲圣人，由于未受洗，所以只能滞留于此。

第二狱：色欲中沉沦的灵魂。

第三狱：贪吃的灵魂。

第四狱：贪婪与浪费的灵魂。

第五狱：愤怒暴躁的灵魂。

第六狱：冥王城。异教徒在火坟地狱中受煎熬。

第七狱：暴力伤害他人者、自杀者、藐视上帝的灵魂、同性恋者、重利盘剥者。

第八狱：淫媒与诱奸者、偷窃者等。

第九狱：杀害亲人者、卖国者和堕天使。

炼狱之门下分为七层：

第一层：骄傲的灵魂。

第二层：嫉妒的灵魂。

第三层：愤怒的灵魂。

第四层：懒惰的灵魂。

第五层：贪婪的灵魂。

第六层：贪吃的灵魂。

第七层：好色的灵魂。

儒王Goldo之后，在城中出现一道传送门，由此进入地狱深渊。出山洞下台阶，在大厅中找到侏儒王的金像，如今Goldo的灵魂便被拘禁在这座金像内。

在这里要做的是驱使附近的侏儒们破坏掉金像，解开Goldo灵魂的束缚。在大厅周围有3道石门，此时进入正中间开启的大门。跑下山坡清怪，看到场中有一只金袋，先不管它，上平台往左边的山道走。在山丘上看到成片的绵羊，清理时要小心被炸到。在山丘一侧找到裂开的山壁，从壁内找到隐藏的铸模（吸血剑，杀敌回血）。

回山谷抬金袋，吸引那些侏儒矿工跟随金袋到达金像附近。矿工看到金像便愤怒地用矿镐攻击起来，从裂开的金像里看到魔石。因此要寻找更多的矿工来破坏金像，那就把金袋再搬回去吸引更多的矿工过来吧。当侏儒王的金像再次破碎，左右两边的大门同时开启，此时要前往两侧的洞穴寻找矿工。

由金像左手边的大门进去，矿井里有几道锁住的门，附近还有几道裂缝的石墙，还有一座摇摆不定的吊桥。观察其中的一道门，派小鬼由缝隙钻进去搬地雷，炸开大门后进入矿井坑道。来到下一座洞穴大厅，看到低处的坑穴中有一只鼻涕虫背着金袋到处乱逛，还有一些地雷零散于四处，巨坑正中的平台上有死神挥舞镰刀，作势欲扑。

通往巨坑的阶梯被石壁阻住，先派绿鬼清掉角落山洞的毒雾，然后钻进去扳动拉杆，过道上滚出地雷，派小鬼搬运地雷炸开石阶上的石壁。下到巨坑，观察一侧有裂缝的石墙，派小鬼搬地雷过去炸掉它。清掉里面的鼻涕虫，再过去搬金袋，后面跟随着一群侏儒矿工。

到达阶梯顶端的时候，平台上的死神会沿石桥过来阻拦。杀掉他，派小鬼跑到正中平台上推转盘，出口的门被打开，由此前往矿井通道。此时要沿吊桥返回最初进来的地方，途中还会看到一只巨龙现身。它就是本游戏的最终Boss——遗忘之神，不过此时他只是路过。

此时所有的出路都被封住了，需另外打开通道。推转盘打开栅门，回到方才的道上。派小鬼搬地雷炸开石墙，从中找到另一枚地雷，再用它炸开远处的另一堵石墙，由新出现的通道走过去。这里是一处山崖，路上是很多开合有规律的植物，尽头又是石墙，派小鬼搬地雷穿过重重的障碍炸开那道石墙。来到末端，右侧有暗道。派小鬼下去推转盘，沿接通的石桥过去可杀掉几名炮手，为后面的撤退做准备。回到悬崖，抬着金袋由炸出的通道返回大厅。

多引一些侏儒矿工去围攻金像，等触发动画后，前往金像右手边的大门，由此进入宽阔的空间之中。空中有很多座纵横交织、高低起伏的石桥，一路朝下方杀过去，最后来到一座巨大的洞腹之中。

前面是熔岩地带，金袋在里面游走不定，要下去将熔岩冷却。在左边有两根管道，派红鬼下到熔岩爬右侧管道，左边管道用任意小鬼。让他们同时扳动管道顶部的拉杆，这样水管会爆掉。

此时金袋消失去了踪影，穿过熔岩地带到达对面的房间，杀掉死神会还原成金袋。然后抬着金袋回去吸引侏儒矿工，一次不要引太多，否则会妨碍行动。由石室内部的通道往外走，可看到尽头的路被石墙阻住。放下金袋跑到末端，此时出现一只盾牌怪。它擅长用盾牌撞击，引诱它撞开末端的石墙。

这里还有一件隐藏的宝物。观察左侧有一道石壁，从裂缝可看到里面有很多地雷。跑到左边砍碎一些枯骨，看到岩石上有裂缝。用火球术将里面的地雷引爆，连锁爆炸会将石墙轰倒。进入石洞里面找到一块铸模（火焰甲，给攻击的敌人以火焰伤害）。

先到外面大厅清理两只岩石怪。在其身后游走，引诱它们使出锤地攻击，再近身狂攻。清完大厅的怪物，再抬金袋将矿工引至金像附近。抬完3只金袋，侏儒王的金像终于被愤怒的矿工破坏，从里面露出要找的魔石。

当小鬼们抬起魔石要离开的时候，成群的魔兵攻至。这里的保卫战异常艰苦，要多次尝试。首先在抬魔石之际不要离开金像原来的位置，这里是战略要地。在触发战斗后，将魔石仍置于高台处，然后在它附近驻扎半数的红鬼，再在台阶底部放半数的黄绿鬼，霸王本人站到最前线阻敌。

首批是数十名刀兵，在远程的火球攻击下，死伤过半，打起来很轻松。第二批是行动迟缓的火焰兵，由霸王主动出击逐名清理。打法是避其锋芒，攻其后背。火


此处的石墙，要派小鬼钻进去搬地雷炸开


这里要派小鬼爬上管道同时扳动开关


在山顶的羊群附近找到吸血剑的铸模


引诱盾牌怪撞开这里的石壁


关尾的保卫战，是游戏中的一处难点

焰兵喷出的火龙对霸王是致命的，一旦沾上便会Over。因此要顺着他转动的方向跑，绕到后背便砍几下，直至它周身喷出白雾，此时要迅速逃离，避免被炸到。第三批是蜂拥而至的数百名侏儒矿工，清完他们还要小心躲在一侧的几名投弹手，过去杀掉后再派小鬼搬魔石。

## 三、调查海文皮克（Heaven's Peak）的地狱深渊

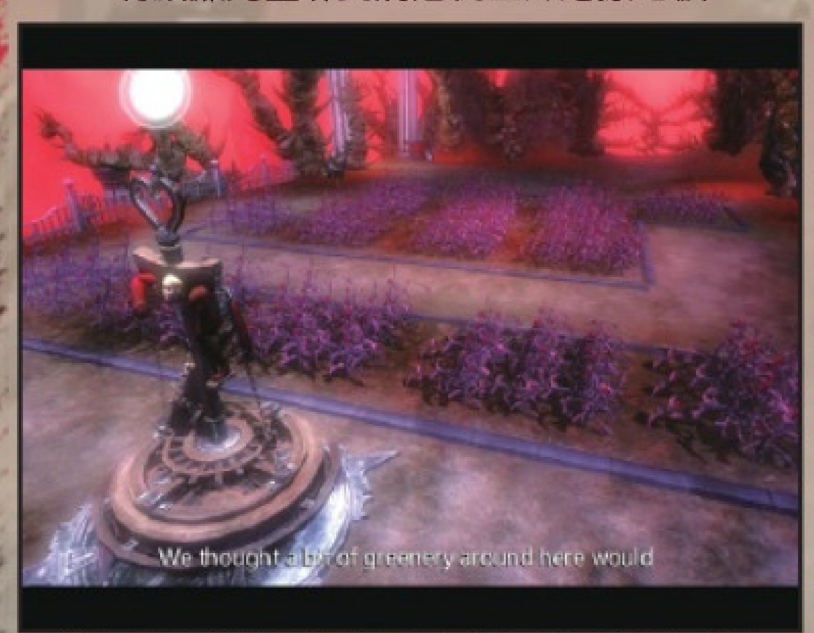
在传送点外的牧羊人附近找到地狱的传送门，一些男子说城中的很多女人都进去了。进入地狱，看到城中的女子在这里翻身做了主人，而平时作威作福的男人们成为她们奴役的玩物。

大厅里的女人们正在宴会行乐，有的骑着男人逛来逛去，有的倚着栏杆朝下面的男人发布指令。一名男仆因为清除不了地板上的污渍而磕头求饶，接下来的任务是替他将地板上虫子留下的粘液擦除，这样才会讨好那些女人，打开前方的通路。

首先要修复清洁机。先沿左侧的坡道跑下去，在底部的熔岩地带找到可怜的威廉先生。他被女人们收拾怕了，躲在这里不肯出来。派红鬼下去将威廉先生引到石崖附近，再派绿鬼到石崖边跳下去将他扑倒，然后用红鬼将威廉先生抬出来，再把他绑到清洁机上。将地板上的鼻涕虫杀掉，派小鬼移动清洁机将地板上残留的绿色液体擦干净；大厅里的女子面现愉悦之色，挥手打开了前方的路。



将威廉先生绑到清洁机上开始擦地板



接下来要清理园子里的杂草，动作要快且准

下一个院落有一片花园，根据女子的吩咐要除掉院里的杂草（段誉进了曼陀山庄？）。再次将威廉先生弄到清洁机上，派小鬼移动清洁机来割除院里的荒草。这个小游戏有时间限制，要在时限内将所有杂草清除完毕；超过时限的话，早先被清掉的草会重新长出来，游戏失败。控制清洁机时要算好惯性和路径，准确而迅速，途中不能遗留任何一根杂草，避免杀回马枪。

成功除掉杂草，女子很高兴地打开了前方的通道。在这里往左侧的小路下斜坡，可找到一块隐藏的铸模（丰收盔，杀敌收获的灵魂翻倍）。继续前行又是一块被弄脏的地板，其面积较大，并且有鼻涕虫和老鼠在上面乱跑，给清洁工作带来麻烦。先将威廉抬上清洁机，再在几处角落驻扎黄绿小鬼。当老鼠或虫子出现会在第一时间清掉，避免弄脏地板。操纵小鬼移动清洁机，很快将地板清理干净。女子作为答谢打开了通往大厅的通道。

进入走廊见到那些颐指气使的女人们，接下来要将她们送回原本生活的海文皮克。派小鬼将她们逐一打倒，再把她们搬运到传送点。注意女人们会腿脚功夫，还是远离为妙，用小鬼或远程攻击来打。将两座大厅的女子清光，建筑后面有道门会开启。来到建筑后面的山谷，此处有天桥盘旋，要寻找的那块魔石便在底部的平台上。



进入宴会大厅将女人们击倒，送回属于她们的世界

魔石要搬回传送点，需经过空中盘绕的天桥，打开天桥的门需修复转盘机关。当小鬼拾起地上的推杆时，挥舞镰刀的死神率喽罗出现。将他们杀光后，再用推杆修复转盘，用它打开天桥的通道。然后将小鬼召满，抬起魔石沿天桥行去。在抵临地狱出口的时候（第一次擦地板的位置）会遭到红袍教徒的疯狂进攻，派小鬼驻守魔石，全力抵抗，手下如有阵亡要快速跑到传送点补充兵力。将这群怪物杀光后，成功地将魔石利用传送点送到沙漠。

## 四、调查永夜森林（Evernight Forest）的地狱深渊

精灵王Oberon生性懒惰，驱使神木来保护自己的神躯，在安逸的长眠中对精灵族的危亡漠不关心。在将他杀掉后，前往沼泽地找到地狱入口。沿山道走不远是一道栅门，派小鬼爬到左边的冰池开机关，舞台灯亮起，栅门开启。

往前走是一座剧场，看到精灵王Oberon坐在观众席上。在他的身后便是魔石，被他身体的根系缠绕包围着。舞台上的精灵正排演一出关于精灵女神像的戏剧，不料在第二幕的时候总有魔兵从后台跑出来骚扰，使戏剧无休止地循环排演下去，痛苦的精灵王无法成眠。

接下来要做的是前往舞台解决那些骚扰的魔兵，使第三幕演出能顺利通过。开始时不用杀进去，观众席上的敌人是会不断复活的。沿剧场外围的小路跑到尽头，途中有些石墓可拆掉收集灵魂。召唤小鬼部队杀进舞台建筑的屋顶，沿通道曲折行进，杀掉大量的炮手和小兵抵达右侧的后台。



在永夜森林沼泽地附近找到地狱入口

等到第二幕的时候，在后台会有一道小门开启，由此进入舞台区域。调查后面的舞台幕布，派15名小鬼可以推动它，但后面被东西卡住了。前往舞台左侧，小鬼搬地雷炸开石墙，进入幕后搬开阻碍的石块，再

回舞台往后推幕布。

此时舞台右侧出现通道，进去找到隐藏的铸模（恶魔锤，将敌人吸入攻击范围内）。右边还有一道石墙，要派小鬼从左侧搬地雷过去炸开，操作稍有难度。霸王可站到坑里指挥，小鬼搬着地雷沿木板爬到舞台，快速冲到石墙前。炸开墙进去，控制小鬼爬到墙壁上触动机关，再到舞台推幕布。这时在舞台右侧房间里找到一台有铁辊的机器（碾压机？），此时它缺失两根推杆，小鬼无法推动。在附近还有传送点，派小鬼将方才找到的铸模搬过来吧！



将收集的4块魔石搬到这里，地狱之门开启

由后台往左侧走，在底层房间杀一名死神，在植物丛中找到一根推杆。出去将小鬼驻扎待命，自己拾级而上。在顶部的通道上遇到一只盾牌怪，杀掉它跑到尽头砍碎杂物，找到另一根推杆。将两根推杆安装到机器上，小鬼推动它撞开幕布到前台。将舞台上慌张乱跑的精灵全部杀死，然后派小鬼控制舞台前端的转盘，操纵机器朝观众席上喷射火龙，烧死那些不断涌过来的魔兵。最后将火龙定在中央去烧精灵王（4只小鬼推，等火龙转到正中时撤下1～2只小鬼），终于满足了精灵王的心愿，使他的灵魂得到安息。

先到火焰井补满兵力，选擅长近战的黄绿小鬼，再跑到观众席搬运魔石。此时保卫战打响，全力剿杀攻来的上百名精灵，最后将魔石搬走，取得此地狱的控制权。

## 五、调查卢伯瑞恩沙漠（Ruborian Desert）调查地狱深渊的起源

在将4块魔石找齐后，前往沙漠。沿山道走巨骨通道，在左边便是地狱的入口。派小鬼将4块魔石全部抬到这里，地狱的入口开启。

开始先召满人马，建议半数召红鬼，其余是黄绿鬼。跑到悬崖边朝山谷遥望，那里出现大群魔兵朝山顶攻来。在悬崖边驻扎红鬼，它们会用火球进行远程攻击，削弱敌军的血量。黄绿鬼站在外圈，霸王担当阻敌的前锋。魔兵共有数百名之多，绵绵不绝如潮水涌来，战斗中要随时从火焰井中召唤小鬼来补充阵亡的兵马。

将这群魔兵击杀后，跑下山坡到山谷里打些瓶罐补充灵魂。沿右侧山道绕过去，找到迷宫的入口。迷宫里悬吊着很多村民，有几道栅门要扔火球烧村民来开启（此版本最好不要安装前作《霸王》的汉化补丁，否则这里会遇到Bug，关键的几个村民无法锁定，卡关）。在迷宫最左端有面裂缝的石墙，用火球烧下墙上的村民，一只魔兵会撞开石墙杀过来。由打开的通道进去，继续用火球点燃悬吊的村民，开启前方的栅门。

进入石厅见到以破坏和毁灭而著称的狂暴英雄Kahn。此时的他断手断脚堆坐在地上，虽然没有攻击能力，却挡住霸王前进的脚步。跑到右边的火焰井召红鬼，然后派它们同时点燃四周墙壁上的6名村民。此时正中钻出一名盾牌怪来，站到Kahn的面前引诱它撞过来。这只怪会将Kahn老兄撞个七零八落，而后由打开的通道前往下一大厅。

这里是神殿的入口，左手边是一座烤炉，上面站着成群待烹的村民。派小鬼过去推转盘生火，村民们会被烈火烧死，不用客气，派小鬼跑过去收集灵魂吧。这里可以反复操作，很轻松收集几百个黄色灵魂，为后面的最终战准备兵源。



这里的烤炉用来无限收集黄魂

在神殿入口悬吊着12名村民，左右各6名，要派小鬼按动下面的机关使之点燃，只有这些村民同时被点燃后才会开启神殿的大门。操作技巧：先派小鬼按最靠中间的机关，需要跑的路程较远；然后稍转一定角度，按住Shift并鼠标点击稍靠外侧的机关；最后再转过身去派小鬼按动中间的两个机关，如此调度才有可能将这些人同时点燃。

进入神殿，环形的大厅正中是一道深渊，里面腾起一只丑陋的巨龙，它就是创造5座地狱深渊的遗忘之神。它拘禁4位英雄的灵魂，为的就是让这个世界能记起它。

以霸王目前的血量被巨龙击中2次便会丧命，因此要保持身形的移动。对巨龙的任何攻击无效，首先召唤15只左右的黄绿小鬼，霸王跑到正中间。看到巨龙的身体上升之际迅速往回跑，巨龙会俯冲撞击地面。当它的头部插入地面的时候，指挥小鬼跳到它的头部和后背狂殴。当巨龙拔起头部时迅速招回小鬼，如果方才跳上去的小鬼足够多，给予巨龙足够的伤害，它便会使出直线撞击的攻击方式。这时调集少量的蓝鬼或红鬼跑到两侧的墙壁后面驻扎，吸引巨龙朝墙壁撞过去，撞中一次巨龙会掉1/4的血。在它将两侧墙壁撞倒后，重复之前的操作，然后派小鬼越过任一侧的墙壁废墟，跑到里端的石柱后面引诱巨龙冲撞。撞中4次后巨龙会被头顶掉落的尖石砸倒，此时跑到它的面前挥手一击，可怜的遗忘之神灰飞烟灭。



与遗忘之神的最后决战，要保持身形的移动


给予遗忘之神最后的一击

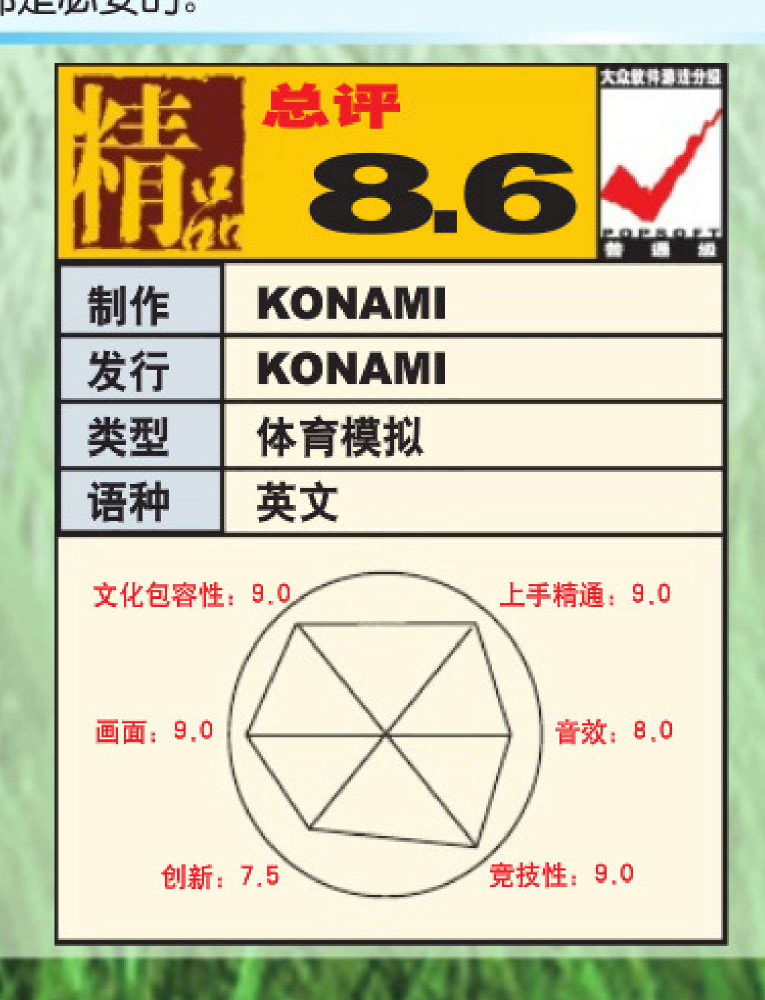
# 《职业进化足球2008》进阶攻略

■晶合实验室 30公里外一脚射门·打进电梯

大家好，我是本堂训练课的见习教练。下面，让我们一起进入PES 2008的世界，一起研究、学习和进步。为了方便起见，文章中我们仍然采用大家习惯的PS系键位设定。首先，我们来了解一下PES 2008的基本变化特征。目前对于这款游戏玩家基本持两种看法：持批评意见的玩家主要针对手感的变化，认为游戏中许多动作感觉太“漂”，与上一作相比，控球和盘带有“溜冰感”，球员身体的物理特性弱化了；另一种看法是游戏节奏被放慢，球员间跑位配合更加合理，整体的感觉变得真实了。实际上这两种看法并不矛盾，简单来说，PES 2008是牺牲了一部分细节的真实感，但在足球理念上却有提升。无论是盘带控球还是传球射门，PES 2008需要玩家增加对“空间”的理解，增加在小空间内控球传球技术的锻炼，只有这样，才能在一场旗鼓相当的较量中赢得比赛。

## 为什么要玩这款游戏

一年一度的“职业进化足球”（以下简称PES 2008）又如约来到了我们面前，大家准备好手柄开始进行新一轮的赛程了么？PES 2008是家用游戏机跨入又一个次世代后的首部全面创新之作，画面大幅进化，如果你有一台够劲的机器，可以看到一个前所未见的实况世界。PC版是在Xbox 360版本的基础上制作的，我们在操作设定等界面里可以很容易地发现这一点。因此，在大家习惯性地按照PS2手柄设定方式来进行本作的操作设定时，会觉得比以前要麻烦些，但花点功夫调试一下就无问题。与PES 6相比，本作在手感和进攻套路上都有大幅更改，但不能说是进化，因为很难说这些变化是好是坏。但无论如何，PES 2008仍然将会是许多玩家的选择，没有别的原因，每年跟随KONAMI的脚步更新“实况”，这条准则已经写进了很多球迷玩家的基因。无论你对本作的水平最终是褒是贬，花一些时间来练习都是必要的。




| | |
|---|---|
| 制作 | KONAMI |
| 发行 | KONAMI |
| 类型 | 体育模拟 |
| 语种 | 英文 |



## 传球的空间

首先要解决的问题是传球。实况系列一直在弱化传球，秉持“如果不知道将球往哪里传，那就往前传”观念将会受到很大影响。电脑控制对方球员的向前卡位非常积极和准确，在传球之前，必须搞清楚拿球队员的场上位置和实际站位，并创造一条清晰的传球路线。PES 2008短传的速度放慢了，更适合抢断，如果对对方传球形成预判的话，铲断传球的几率很高。尽管如此，短传仍然是最为频繁使用的，因为它的成功率最高。当你看到对手逼上来的时候，需要做的并不是看都不看前面队员在哪里就赶紧向前传球，并等着电脑队友自己跑过去接球，而是必须确保球会传到自己队员的脚下。这时通过向后倒脚把进攻火力转移到球场另一侧去是一个好办法。你会看到，高难度模式下的电脑频繁地使用这套把戏，进攻受阻时向后传球，招呼队友压上，自己再向前跑接应或者长传球分边转移都是这一代电脑的拿手好戏。

那么，是不是就只能慢悠悠地传递，通过小配合打到对方禁区里去



防守时呼唤队友协防

呢？当然不是，足球比赛中也需要神速的快攻，打对手一个措手不及。什么时候可以快速向前短传？答案是反击的时候。当对手大兵压上，但最后却被我方防守住的时候，这时就需要你作出判断：你是喜欢阵地进攻还是防守反击？如果选择阵地进攻，那么赶紧让后卫大脚把球开到中场去再拼抢；如果是防守反击，短传给边后卫，再迅速两三下传递给速度快的前锋。在PES 2008中，让中后卫在防守成功后采用“△”键的身后球传给后腰再组织进攻的做法是不可靠的，由于对手有层次地压上，向中路的传球几乎可以确定会被对手断下后继续进攻。

记住，本作中快速地连续短传不适合在中场的缠斗中使用，因为对手的站位并没有乱，否则就等于交出控球权。观察队友的站位，自己要有传球的空间，或者队友要有接球的空间。此外，也不妨多打打长传。PES 2008的长传成功率更高，如果你的队中有皮尔洛这样的长传好手，不妨直接发动一次突袭！



## 盘控的空间

回想起PES 6，那些拥有出色控球技巧但是身体单薄的球员可真是受尽了不公正待遇，哪怕你的技术再精湛，遇到蛮牛般的对手上来一撞，就什么花活儿也别想使出来。但在PES 2008中，你有一手漂亮的控球技巧绝对有用武之地。首先，在本作中球员动作大幅增加，这使得控球的动作更加精细，许多细腻的动作都更容易使出来。横向拉球是本作中最基本的盘带动作，我们还记得这个动作在PES 5中是可以直接用方向键使出来的，但到了PES 6中变成需要R2键来配合使出。在本作中又恢复到PES 5时的设计，这也有可能是为了让玩家忘掉PES 6时那种简单暴力的一次性变向突破方法——施展横拉的动作是需要时间的，如果你没有接驳后续有效的控球动作，是无法轻易摆脱有经验的防守队员的！

由于横拉的简化，球员的变向更加灵活。如果有很高的控球精度，即便没有强壮的身体也不难晃开对手重心，赢得突破和传球的机会。同时，往自己身后侧方向的拉球变得很容易施展，这样可以把球牢牢保护在自己脚下，像哈维和皮尔洛这样善于控球但身体单薄的球员调度起来更加从容了。通过控球，他们赢得了传球的空间。而C罗和卡卡这样的球员在本作中简直是变态般的可怕，除了善于拿球盘带之外，他们还有着非常高的爆发力和速度，同时身体也非常强壮，当前顶级球星的作用显露无遗。当通过变向突破赢得向前的空间时，他们可以瞬间将对手甩在身后。防守这样的球员一个人是不行的，一定要呼唤队友进行协防。

可以说本作对盘带控球的操作要求降低了，不像前作那样只有熟练掌握R2键才能使出美妙的控球。但想先为自己赢得空间突破，前提仍然是有技术含量的盘带控球，原来练就的对对方球员运动方向和惯性的判断仍然是有用的。此外，如果是一个带球能力不很高的球员，你让他反复做变向带球的话，他二话不说就会因为惯性将球带丢而自己跑出去……需要注意的是，在PES 6中创造空间最有效的技巧“后撤步拉球”也被严重弱化，往后的拉球


卡卡等强壮、快速、带球熟练的球员更加难防守了


本作在图像上大幅进化，细节上的精美效果是以前不曾见过的

杂谈



## 超越胜负

■北京 9神球

2005年的5月，AC米兰与利物浦在土耳其的伊斯坦布尔角逐欧洲俱乐部赛事的至高荣誉——欧洲冠军杯。这场比赛之前，大多数人是看好AC米兰的，这支AC米兰队的前场有舍甫琴科、克雷斯波、卡卡组成的黄金三叉戟，后场有马尔蒂尼、内斯塔、斯塔姆等顶级后卫铸造的钢铁防线，阵容上可以说是冠绝欧洲。上半场AC米兰就连入三球领先对手，中场休息时欧足联主席普拉蒂尼对利物浦主席说：“我已经看不下去了，这真是一场可怕的屠杀。”而此刻全球所有网络足球论坛上都是同一幅景象，一边的球迷趾高气扬不可一世，另一边则垂头丧气不发一语。

后来发生的事情每个球迷都知道——利物浦在7分钟内连扳三球，最终将比赛拖入点球决战，并实现了欧冠决赛史上最为伟大的逆转。在比赛后，有人泄露AC米兰队员在中场休息时提前开始庆祝胜利，利物浦队员听到后斗志被彻底激发出来，才有了之后神奇的下半场。有一位AC米兰的球迷感慨地发帖说：“这场比赛让我领悟了人生。”言下之意很简单，当你处在最高峰时，骄傲会让你瞬间尝到失败的苦果。而你在最低谷时，毫不气馁的奋斗也会让你体验成功的喜悦。不过，现在那位AC米兰球迷一定后悔他两年前那句话说得太早。

两年后的希腊雅典，AC米兰面临赛季初扣分和不得不从冠军杯预选赛打起的窘迫局面，但在缺兵少将不被人看好的情况下一路奇迹般地再次杀进欧冠的决赛。而他们的对手，正是两年前的胜利者利物浦。这一次米兰人终于捧起了金杯，不过，与其说他们战胜的是利物浦，不如说他们战胜的是自己，两年来一直背负着伊斯坦布尔噩梦的自己——这才是人生，即便你曾以最丑陋的方式失败过，你仍然可以以最荣耀的方式归来。

我们喜欢足球的理由有很多，而绝不仅仅是胜负本身。当马尔蒂尼将金杯高高举起的那一刻，其意义早已超越了这一场比赛的胜负结果。类似的事情也发生在其他球队以及球迷身上，塞维利亚在有主力球员猝死全队哀痛的情况下仍然坚持参加超级杯决赛，只为纪念死去的队友；齐达内一头撞倒马特拉齐导致输掉世界杯，却仍然赢得世界杯的金球；贝克汉姆丢掉了欧洲杯的出线权，但没有丢掉全世界的尊重；甚至中国队的球迷在国家队数十年如一日扶不起时仍然不忍无悔地支持着……足球真正的魅力是超越胜负的，足球游戏同样如此，玩实况，不仅仅是因为喜爱足球，喜爱某支球队，某个球星，更不是执着地非要争取胜利不可。试想当你一个月都找不到伙伴一起玩实况时，你对交流的渴望绝对胜过了追求胜利的渴望。能和志同道合的球迷一起体验实况的魅力，体验足球的魅力，那才是我们喜欢实况游戏真正原因。

距离大大缩短，而对手也没有原来那么长的反应硬直时间，所以这个技巧在本作中练习的必要性不大。




从边路突破后变向杀入禁区，再传中包抄射门，这是上一代实况重要的得分手段。在本作中这样的进攻方式仍然存在，但要注意，下底后转身扣球有了很长的硬直时间。如果对手贴身在防守，甚至不用提前卡位都能在你转身扣球后的那一刹那把球轻松断走。如果你还要选择这样的方式进攻，那么最好使用带球能力高的球员，同时在转身后按住R2键降低重心并迅速消除惯性。其实，本作中中路进攻的成功率增加了。当带球到大禁区线时只要一拉开空间，射门得手的几率非常高；相反，杀入禁区后反而会因为射门角度变小而被守门员扑住。所以，大胆地在中路射门吧！如果你在大禁区线附近拿得住球的话，你会发现前锋队友的接应是相当积极的，此时传球助攻也是一个不错的选择。



为自己的射门赢得充分空间

角球和任意球仍然是重要的得分手段，不过，角球开出后头球争顶的成功率变小了。也不妨试试战术角球，用强移（R1+R2）拿到球后迅速传入禁区，让前锋去抢点射门。本作中前锋在大禁区内的射门都非常有力，守门员虽然也扑得很神勇，但往往会脱手，此时就看前锋捡漏的能力了。对于前锋来说，关键是要有充分的空间来起脚射门。如果你的队伍中有善于突破的边锋和中场队员，杀入对方禁区并不是难事，你需要考虑的是接下来怎么处理。要果断，机会稍纵即逝。




PES 6讲究比赛的流畅，裁判对许多犯规动作都比较宽容，为了保证有利于进攻方，死球后再对犯规者判罚的情况屡见不鲜。但PES 2008又颠覆了这一点，裁判不仅对铲球的判罚非常严格，连原地的拼抢绊倒对手都可能得黄牌，身后铲球更是几乎必红，比赛的节奏因此经常被打断。由于控球更灵活，铲球变得困难了，面临那些盘带控，应当怎样合理防守呢？

协防紧逼（□+×）是必要的。在中前场的时候，积极用协防紧逼进行反抢，一旦铲球得手马上就形成单刀威胁。但进入己方半场，使用协防紧逼就需要观察对手的跑位路线，因为在中场对手的传球路线很多，本作中电脑特别喜爱前场配合。尤其是不要操作边前卫时召唤中后卫来协防，否则会牵一发而动全身，导致防线大乱，重要的是守好位置。此外要注意，在对方贴近准备断球时，按住R1的加速键不放是不明智的。如果已经站好位置，只需单按×键，则断球的成功率会更高。


战术设置界面几乎毫无变化



明星球员的招牌动作得意忠实再现

防守空间的意义在于，本作中速度型球员盘带的杀伤力太大，站好防守位置保持距离，让队友帮助协防。今年欧洲冠军杯赛中，加图索与奥多联手对C罗的成功封锁就是一个成功的例子。如果自己缩减防守的空间，一味紧逼，无异于将身后的空当让给那些天才的进攻型球员。

PES 2008的任意球威胁非常大，电脑操作那些任意球精度不是很高的球员也能打出精准的任意射门球。许多玩家在防守任意球时一般都把注意力放在人墙上，而忽略守门员的提前移动。现在要多多运用△键让守门员提前往人墙的漏洞处移动，防守任意球的成功率会高很多。

## 评说




■北京 9神球

对于一种受到玩家热爱和追捧的游戏类型来说，有两款呈激烈竞争状态的作品可供选择是很幸福的事。FIFA和实况之间的竞争已经有很多年了，实际上与其说是竞争，不如说是追赶。尽管在销量上一直保持领先，但FIFA在大多数球迷玩家中口碑却要远远逊色于实况，可以说这些年来FIFA一直在足球游戏模拟的真实性上不断向实况学习，至FIFA08为止，已经取得了非常显著的成果，这一作FIFA的品质基本上获得了玩家的肯定。而实况却并没有将二者之间的差距拉大，每一代都是修修补补，为了让下一代给玩家带来新鲜感，总是在细节上作调整，这一代丢了这个拾起那个，下一代再反过来。有时候一不小心，还把此系列里一些可贵的品质给丢掉了。笔者一个同事感慨地说：“敢情这实况跟《三国志》系列一样，每一代都有特点，但绝不会一代比一代好。”

究竟是KONAMI不能为，还是不愿为呢？严格来说，PES2008是家用游戏机跨入次世代后实况系列的第一作，尽管之前Xbox360上也有PES2007，但那基本上是在WE11的基础上进行完善的一作。PES2008在PC、PS3、Xbox360上全面登场，无数玩家都期待着这部作品能带来当年WE6那样从里到外质的飞跃。但很明显KONAMI还没有准备好，尽管本作在画面上有很大的提升，但在理念上仍然是WE11的延伸。重视进攻，忽略防守，防守的难度达到了近年来之最，一些强力球员完全像Bug般地存在。KONAMI想要保证每年一作的推出速度，但却忽略了这一次是跨世代的作品，以前的做法是行不通的。尽管在销量上已经能和FIFA打成平手，但这一次的实况却感觉越来越像当年的FIFA了。

FIFA08在推出后不久就在欧洲突破了百万套的销量，当EA欧洲的公关公司总结本作的成功经验时，直言不讳地提到有PES 2008带来的原因：KONAMI这次制作的是一款“半成品”，不少玩家因为PES 2008的种种问题而转投到FIFA08的怀抱里。FIFA一直在进步，相信有了这次成功的经验，EA不会停下前进的脚步，而KONAMI在进退之间将会做出何种抉择呢？据悉实况的制作小组已经紧急投入到下一代的制作中，不管是PES2008的进化版还是PES2009，我们都希望KONAMI能带着我们熟悉而又期待的真正的“实况”归来。

# 引人注目的新增操作

**C罗脚跟磕球变向**：这是C罗标志性的过人动作，具有很强的迷惑性。但是注意，玩家并不好控制假动作后的方向，而且也可能出现动作失败而导致丢球。在高速对抗的比赛中，这一招并不是很实用，在比分领先心态放松时偶尔用之是可以的。使用方法为：双击R2或L1后使出踩单车的准备动作，然后迅速按住R1再朝利足的45或90度方向按方向键，就可以做出脚跟磕球变向了。动作快的话还可以连续使用。

**假摔**：按L1+L2+R1即可使出，动作那是相当的夸张，不过骗到裁判的可能性微乎其微。要想使用成功，也许需要你对对手的铲球有着非常准确的预判，否则只会换来一张黄牌——Konami加入这个动作究竟是干嘛的？！

**带球侧移**：按住L1+R1带球，球员就会放慢速度，侧着身体将球慢慢拨着前进。这个操作是护球动作，在实战中是衔接其他突破动作的起手式，虽然难看，但衔接其他动作的速度很快。按住R2键的小碎步带球也有着同样的功效，但带球侧移多了对身体一侧的保护功效。

**定位球设定**：在定位球战术中攻防皆有新的改进。在进攻中增加了后卫助攻和参与进攻球员的设置，而在防守中新增了人墙防守的人数增减的操作(L2+↑和L2+↓)，这让整个定位球进攻的方式变化更多了。

事实上，这并不是一篇手把手教你去玩PES 2008的攻略文章，对于已经在PC上接受了本系列数作熏陶的球迷玩家来说，并不需要啰啰嗦嗦地听讲基础知识。了解新作的一些基本变化，然后满怀热情投入新的修炼中去，这是每一个PES玩家都乐于其中的吧。



防守任意球时可以增减防守人数



任意球是重要得分手段


中国球员还是一如既往的不像

# 大师联赛的新变化

由于PES 2008并未如事先传闻的那样加入“球员生涯”模式，因此长时间吸引玩家的游戏动力，除了与真人对战外，就是挑战大师联赛了。PES 2008中的大师联赛继承了自PS2时代以来的总体架构，只是在细节上进行了调整。这种调整粗看上去好像没有什么表现，但如果你真的是用游戏初始阵容、选择最高难度从乙级联赛打起的话，还是会发现不少有趣的变化。

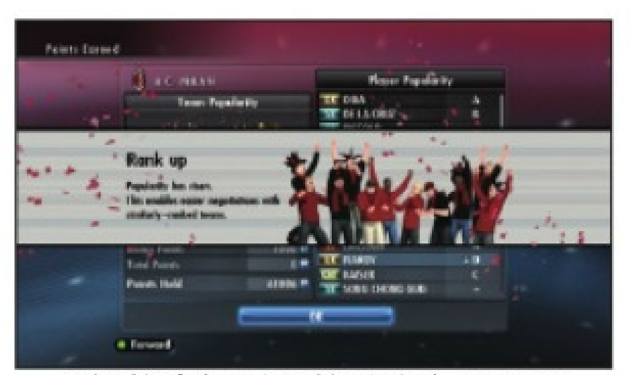
进入大师联赛后，游戏会要求你从3种模式中选择一种开始游戏。以下只针对选用实况初始阵容的情况进行介绍。

### 1.联赛扩军

新的D2联赛是一个包括20支球队、有38轮比赛的庞大赛季。比之以前的8支球队、14轮比赛，赛事的增加意味着你可在赛季末积累足够的资金投入转会市场（如果你不是太“菜”的话），但缺点也很明显：在冬季转会窗口开启之前，你必须做好心理准备，用手下的“老弱病残”熬过前半个赛季。此外，联赛的升降级名额从两个增加到3个，如果你志在夺冠，这个小变化倒也没有什么实际意义。

### 2.声望设计

PES 2008中的大师联赛取消了大师联赛排名。以往，从D2打起的话你需要多个赛季才能提升自己球队的大师联赛排名，但反过来，排名靠前并不会给你带来实际的利益。PES 2008中去除了这个有些鸡肋的设计，代之以“球队声望”（Team Popularity）。球队声望是与转会挂钩的，你的声望越高，转会中签到大牌球员的可能性就越高（这一点会在后文中详细介绍）。声望有D、C、B、A、S共5个级别，以S级为最高。你每赢得一场比赛都会提升一定的声望，每输掉一场比赛则要扣除一定的声望（但没有赢球得到的声望多）。一般来说，赢球之后紧接着平球的场次不会被扣除声望，但如果你有两场以上比赛连平，声望还是会少许下降。可见，声望的提升还是比较苛刻的。但正常情况下，一般有两个赛季你就可以升到S级。前提是输球不能太多，并且保证拿到最初两个赛季的所有锦标（一个冠军起码能升半级）。只要你没有选择自动存盘，相信并不难做到这一点。



S级的声望对你的转会有所帮助


拿到一个冠军可以提升很多声望值

**2.声望设计**

PES 2008中的大师联赛取消了大师联赛排名。以往，从D2打起的话你需要多个赛季才能提升自己球队的大师联赛排名，但反过来，排名靠前并不会给你带来实际的利益。PES 2008中去除了这个有些鸡肋的设计，代之以“球队声望”（Team Popularity）。球队声望是与转会挂钩的，你的声望越高，转会中签到大牌球员的可能性就越高（这一点会在后文中详细介绍）。声望有D、C、B、A、S共5个级别，以S级为最高。你每赢得一场比赛都会提升一定的声望，每输掉一场比赛则要扣除一定的声望（但没有赢球得到的声望多）。一般来说，赢球之后紧接着平球的场次不会被扣除声望，但如果你有两场以上比赛连平，声望还是会少许下降。可见，声望的提升还是比较苛刻的。但正常情况下，一般有两个赛季你就可以升到S级。前提是输球不能太多，并且保证拿到最初两个赛季的所有锦标（一个冠军起码能升半级）。只要你没有选择自动存盘，相信并不难做到这一点。

**3.转会成功率**

大师联赛中最有可玩性的内容都集中在转会期内，这时你可以像在玩各种足球经理游戏一样去购买自己喜欢的球星。以往，购买不知名球员的成功率往往很高，购买大牌球星就只能祭起SL大法，这很符合现实中的转会，但你并不知道某一名球星为何如此难以买到。PES 2008首次给了我们一个直观的概念：在“转会”菜单中检索球员时，每个人年薪的后面多了一个数字（0～100），表示该球员转会到玩家球队的可能性。通常，年少成名的新秀、当打之年的球星转会成功率都很相当低。当数字显示为100时，表明这名球员几乎百分之百可以签到（只要你不是杀价杀得太狠）；显示为0时，其实也有签约成功的微弱可能，但我想你不会有足够的耐心去频繁读取存档。随着球队声望的提升，某些球员的转会成功率会有少许提升，但即使你升到S级，豪门球队主力的转会成功率绝大多数还是显示为0。一般来说，转会成功率在75以上的球员可以一次签入，30以上的球员可以尝试签入，10以下的在声望达到S级以前不建议进行试探。

**4.与球员的接洽**

转会中一个需要注意的细节是，在球队声望不高时，如果你试图签入一名当红球星，有时不会直接显示操作菜单，而是提示你是否要与这名球员接洽。如果选择是，有很大可能得到的回应是一切免谈。此时，你的试探性问询是占用一个转会机会的！也就是说，被拒绝一次后，你在当周最多只能进行4次转会了。总之，第一个赛季你必须放弃不切实际的打算，利用有限的交易数签一些价廉物美的球员才是正路。



80以上成功率的球员很好签入



你可以接受报价，也可以再等等

## 转会的一些技巧





转会的操作在总体上没有太大的变化，每个赛季依旧开放两个转会窗口进行球员交易。你仍然可通过转会、租借、交换这3种主要方式得到新鲜血液。但PES 2008中新加入的声望与转会成功率设计，实际上限制了你对成名球员的“疯狂掠夺”。以往通过提高转会费与年薪，再多读几次存档，你总能把小罗、梅西弄到手，而现在你必须老老实实奋斗几个赛季可能签入大牌的可能，这实际上是更提倡你去发掘和培养年轻一代。因此，你必须为自己制订一个明确的计划，先把头一两个赛季的转会工作“落到实处”。



免费签来的Kaiser人如其名，成长曲线很恐怖

### 1.签约免费球员

签约免费球员是你充实阵容的重要途径。和往常一样，每个转会窗口开放时，在搜索中选择“按群组搜索”（Search by Group），在“其他群组”（Other Groups）中你可以找到“新球员”（Rookie）和“无归属球员”（Un Belonging）两个球员组，前者会显示新加入数据库的球员，后者会显示自由球员。在这两个组中签到免费球员的难度似乎比以前略有降低，只要转会成功率高，无论什么人都肯屈尊加入你的球队，而且其中不乏可用之才。笔者在第一个转会期就签来了拉尔森、基耶萨等一干足以应付D2联赛的老将。此外，一些成长曲线一般但初始值较高的小将也值得买入，不仅能征战D2，今后倒手卖掉也稳赚不赔。


有些免费球员工资并不低

### 2.转会时的讨价还价

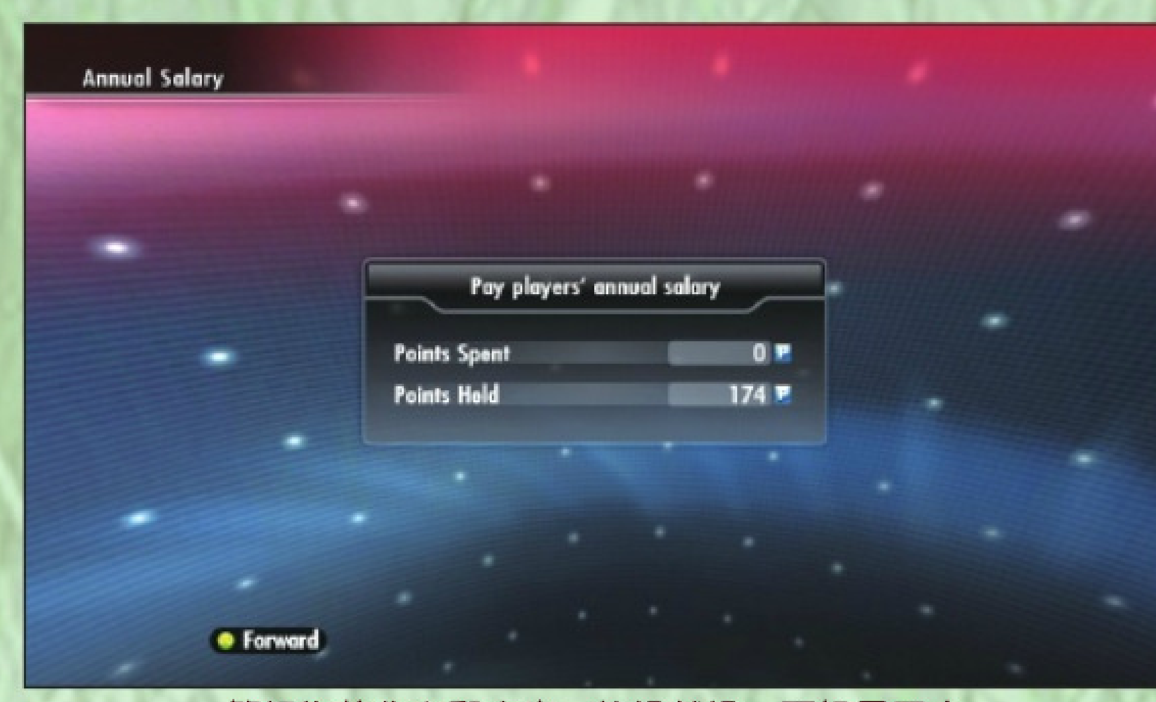
以前，因为无法了解到某些球员的转会成功率，许多玩家往往要加价求购自己看中的球员。在有了转会成功率作为指导后，对那些成功率偏高的转会，你完全可以放心还价，杀到报价的70%左右还有很大可能成交。反过来，当其他球会求购你的球员时，如果报价过低，你可以在转会操作中选择PES 2008新加入的选项——“暂缓交易”（Put on hold），等待下一周对方重新报价，但一般来说，系统控制的球队不会出太高的价码。需要注意的是，暂缓交易对交易双方都适用，特别是赛季末球员续约时，总有一些球员会用这个手段抬高年薪。如果你不喜欢被“勒索”，每个人都和他们签上5年吧。


适当杀价是很明智的

### 3.招揽球星

前面已经提到，本作中签约大牌球员和超级新秀的难度陡增。皇马怀揣上亿欧元也不能赢得卡卡，阿布挥金如土也总有买不来的妖人。即使你的球队已经达到S级，梅西的转会成功率也永远是0。如果你的队中完全没有大牌，建议大家耐心等几个赛季，让你队中的年轻妖人得到成长后，再与你心仪的球员开始接触。交换仍是一个有效的方式。你过去签约的成长曲线早衰、但刚刚开始走下坡路的球员是合适的交换对象。本作中的交换似乎严格遵循等价的原则，你用于交换的球员必须和目标球员的能力数值、工资都相差不多，在这个基础上适当增加转会费（一般要数千）和工资上限，得到他的机会就比较高。总之，你必须用实力不错的球员相交换，电脑球队不再会像以前那样对你的垃圾球员感兴趣了。


拉尔森宝刀不老



算好你的收入和支出，能换就换，不轻易买人



30多了的贝克汉姆数值还可以

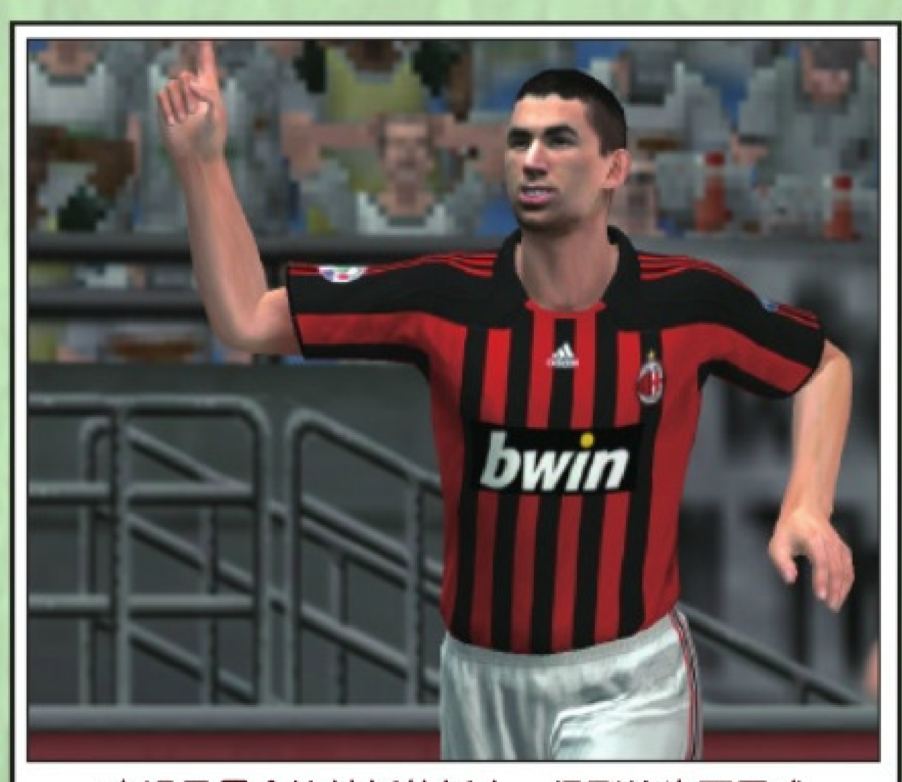


## 缔造大师赛“神话”

*如果你是一名有一定实况基础的玩家，只是首次涉足大师联赛，那么你完全可以实现一年“冲超”、两年夺冠的目标。当选择最高难度进行游戏时，难点主要体现在D2赛季。*

### 1.开始的半个赛季

在转会窗口开放前的半个赛季是最艰难的。首先，你的球员实力很差，而且特别容易疲劳。PES 2008中修改了体力的设计，一场球下来有一半球员接近“空管”，但好消息是，球员歇战一场后，体力会完全恢复。前半个赛季，防守反击可能是最适合你的打法，通过边路突破是你的球员在速度、对抗和技术都不占优势时比较好的选择。速度在PES 2008中十分重要，初始阵容中的替补球员Burchet速度达到90，绝对是反击时的可用之才。本作中，你的对手中个个拥有任意球高手，进球率奇高。因此在比赛中，你需要特别留意不要给对手过多的任意球机会。如果你觉得比赛中比较吃力，可以把比赛时间调整到5分钟，力图守平。不要为你暂时的联赛排名担心，和前作相同，当你排名靠后时，电脑的战绩也很一般，不会让你和榜首的距离拉得很大，你有足够的时间在后半赛季迎头赶上。


本泽马是个比较妖的妖人，得到他也不困难

**2.转会窗口**

第一个转会窗口对你来说十分重要。你可以利用这个机会签下一些自由身的老将和新秀（新秀妖人像前作一样随机在转会窗口时出现，名字和成长曲线与PES6中差不多，如果没有你喜欢的新秀，可以读取最近一周的存档）。因为你的球队有人数上限，所以必须通过挂牌或交换把手里一些的“老弱病残”礼送出队，几乎不用花什么钱，就能换来适合D2或D1联赛的实用球员。和前作一样，在球员交换中，电脑控制的球队AI不高，只要转会可能性高，即使你用实力不济的球员去交换，一般都会交易成功。但电脑对挂牌的球员兴趣不大，除非你挂出的是主力。此外，如果实在人满为患，你可以将某些不会上场的球员解约，给新人留下位置。一般来说，通过转会窗口你可以更换掉10名以上的球员，考虑到必须轮换上场，显然某些位置上还会有弱点，但只要保证你的中轴线上补充了实用球员，你的战力就会有很大提升。

**3.Bug的利用**

首先是对角球的处理。PES 2008的角球和前作有所不同，如果你在发角球时与角旗之间保持一个较小的倾角、以50%力量（一格）发出，球一般会飞向前点，只要你的队友能抢到点后蹭攻门，进球率就很高。即使抢不到点，也可能造成对方门将的混乱，造成连续的角球或打门机会。其次，如果你对球员的培养缺乏耐心，可以考虑使用训练Bug。这个Bug在1.2补丁中仍未被修正。具体操作是：在转会期中进入“球队调整”菜单，选择“球队训练”，配置好每名球员的训练项目后选“OK”进行训练，训练完毕后直接存盘退出大师联赛模式（不进入下一周），再重新读取刚才的存档，你会发现球队训练还可以进行。如此往复，直到你失去耐心为止……

**4.实用妖人不完全列表**

| | |
|---|---|
| **门将** | |
| Akinfeev（阿金费耶夫） | Alnwick（阿尔维塞克） |
| Carson（卡森） | Drenthe（德伦特） |
| Fabiansky（法比安斯基） | G. Nielsen（古纳尔·尼尔森） |
| Huber（胡贝尔） | K. Schmeichel（加斯帕·舒梅切尔） |
| Marcelo（马塞洛） | |
| **后场** | |
| Bale（贝勒） | Cristian Zapata（克里斯蒂安·扎帕塔） |
| Da Costa（达·科斯塔） | Denilson（德尼尔森） |
| Ebouev（埃布埃） | Gambino（甘比诺） |
| Hobbs（霍布斯） | Kompany（孔帕尼） |
| Marcelo（马塞洛） | Mathieu（马修） |
| Micah Richards（米卡·里查兹） | M.Sakho（马马杜·萨科） |
| Nathan Ashton（内森·阿什顿） | Sergio Ramos（塞尔吉奥·拉莫斯） |
| Sidnei（希德内） | Vanden Borre（范登·博雷） |
| **中场** | |
| Anderson（安德森） | Bakar（贝克尔） |
| Cesc Fabregas（西斯科·法布雷加斯） | Defour（德福尔） |
| De Guzman（德·古兹曼） | Fabio C.（法比奥·科恩特罗） |
| Francia（弗兰西亚） | Huddlestone（赫德尔斯通） |
| Ireland（爱尔兰） | Kaiser（凯撒） |
| Lindgren（林德格伦） | Lucas（卢卡斯） |
| M.Fernandez（马蒂亚斯.费尔南德斯） | Modric（莫德里奇） |
| Ninis（尼尼斯） | Nuri Sahin（努里·沙欣） |
| Reo Coker（里奥·科克） | Shimizu（清水） |
| Taarabt（塔拉布） | |
| **前场** | |
| Aguero（阿奎罗） | Alexandre Pato（亚力山德拉·帕托） |
| Arda Turan（阿尔达·图兰） | Ben Sahar（本·萨哈） |
| Benzema（本泽马） | Bojan（博扬） |
| C.Ronaldo（克里斯蒂亚诺·罗纳尔多） | Cywka（塞卡） |
| Dembele（迪比利） | Di Maria（迪·马利亚） |
| Dos Santos（多斯·桑托斯） | Farfan（法尔范） |
| Fernando Torres（费尔南多·托雷斯） | Higuain（伊瓜因） |
| Menez（门内斯） | Messi（梅西） |
| Mitea（米特亚） | Nani（纳尼） |
| Obertan（奥博坦） | Quaresma（夸雷斯马） |
| Robben（鲁本） | Rooney（鲁尼） |
| Schwartz（施瓦茨） | Soldado（索尔达多） |
| Teves（特维斯） | Vela（维拉） |
| Walcott（沃尔科特） | |

以上列出的是PES 2008中成长曲线可达到90的部分妖人，包括真实球员和架空球员，除部分成名球员外，都是较容易买到的（球员名字根据英文原版）。其中有一些球员属于早期成长型，这里不再一一列出。至于更多的妖人，还有赖大家潜心去发掘，毕竟这才是大师联赛的精髓所在。P





# 乾坤一技

## 《英雄传说6——空之轨迹SC》通缉魔兽深渊蠕虫之战详

■黑龙江 杨雪梅





在游戏中所有敌人包括Boss们都让人感觉没有太大的难度，可是绝大多数人却卡在了一个区区小剿灭任务上，放弃又可惜，因此力求完美的作者为力求完美的玩家们制作了这个手把手的步骤详解。

人物选择方面，由于蠕虫数量多、速度快，且伴以毁灭性招式，因此和它们要拼的是速度而不是力量，所以最后那个人选的位置就需要用攻击力非常弱却能提升队员速度的雪拉了，大多数人平时都不会带着她练吧，所以她的级数非常低，不过没关系，往下看。

装备方面，斗魂系列产品是要给雪拉和约修亚的，零力场发生器给艾丝蒂尔。

由于“艾丝蒂尔是唯一可以用魔法的人”这个第8章特殊时期的情况，战斗方法分为2种：

全攻不守式：只要轮到我方非艾丝蒂尔人员，就一定只用延迟或加速的战技（约修亚的“魔眼”和“真-绝影”、阿加特的“螺旋之刃2”雪拉的“天堂之吻”），不能侥幸松懈一次去用其他攻击方式。选择延迟对象时，务必看好行动栏，哪怕波及的敌人少，也要优先延迟在下一个我方人员顺序之前的敌人（图1）。最初的几回合，远处的蠕虫不会经常使用招式，而会向前行进，一定要在这个阶段保持好节奏，“天堂之吻”会在每回合将我方队员的顺序提升到最前（图2），再继续延迟敌人，用延迟的技能攻击。而艾丝蒂尔此时需要做的，就是用绞丝棍战技来慢慢损耗敌人体力，因为此招不用移动位置，不会离开“天堂之吻”的范围，一定要平均消耗敌人的HP。蠕虫全部近前后会接连不断的使用毁灭性招式“远方之激震”，并且大有落井下石的趋势，之前的一切全是为了现在而准备的。大概连续3次的时候就会有人战斗不能，所以在第2次结束后就应抢到频繁出现的STR上升或“！”的Bouns点使出S技，按“剩余HP挨不过下一次的队员、约修亚、阿加特”的顺序使出。艾丝蒂尔的S技非范围攻击，所以此时充当补血的人物……当然只能使用药物来抢时间，用掉的CP会在下一轮地震轰炸中补满（图3），如果只能来得及救活一个，那就是约修亚（图4），之前的消弱，加上4个人的6～7次S技，最后拼死一搏的“真-漆黑之牙”，全部蠕虫统一瞬间全灭（图5）——这就是前文说平均攻击敌人的原因。









重守磨攻型：除艾丝蒂尔外其他人的战斗方式不变，只是协助攻击的艾丝蒂尔改为专用魔法，可以选择一直释放“中回复术-复”或“大地之墙”，必须要在顺序栏中雪拉就在其下不远处的时候，这样无论驱动的时间多长，也能在瞬间释放出来，同样人员不能分散。这样速度虽慢但死亡率低，战局全在自己的掌控之中，不会出现玩家目瞪口呆瞬间不知所措的情况……

总之整个战斗中最重要的就是“节奏”二字，只要巧妙运用好延迟和提速，就不难掌握窍门。

## 《极度恐慌——珀尔修斯的指令》提升剂收集大全

### F.E.A.R. Perseus Mandate

■北京 奥杰

在游戏中可以找到以下2种提升剂（Booster）：

**A.生命提升剂（Health Booster）**：可以增加最大生命值

**B.反射提升剂（Reflex Booster）**：延长使用慢动作（Slow Motion）的时间

### 第一幕 调查（Investigation）

**1.到达（Arrivial）**

**反射提升剂**：在电场地区前面的院子中，这个提升剂几乎是不可能错过的。从排水沟出来之后，进入一个小院子似的地区。射击栅栏上的铁锁，穿过去，从左侧的箱子旁边找到反射提升剂。

**生命提升剂**：在关卡结尾处，与队伍分开之前，Raynes命令追赶一个Replica战士。先不要追过去，来到街道尽头处，查看左侧的凹壁，跳过排风扇，拿到生命提升剂。

### 2.地下（Underneath）

**反射提升剂**：看着两个ATC卫兵和一个Replica Elite

的尸体滚入排水沟之后，在一个地面上有水并且四处满是水管的大房间中，找到底层入口对面墙壁上的小洞口，爬进去，顺着通道找到反射提升剂。

**3.交火（Firefight）**

**生命提升剂：**在车库地区与两个ATC卫兵交战之后，来到车库尽头处，顺着楼梯走下去，拿到生命提升剂。

## 第二幕 揭露（Revelation）

**1.救援和侦察（Rescue and Recon）**

**反射提升剂：**与三角洲特种部队会合之前，进入空旷地一侧的小房间中，在桌子上找到反射提升剂。

**2.骚扰（Disturbance）**

**生命提升剂：**进入满是Nightcrawler和水管的房间，听Lt. Chen谈及看到Alma之后，找到几台机器装置后面的通风孔。钻进去，找到生命提升剂。

反射提升剂：在梦魇房间前面的维修区，靠近入口处，从角落中的一些蓝色铁桶后面找到反射提升剂。

## 第三幕 理解（Apprehension）

**1.平定（Pacification）**

**反射提升剂：**杀死带着榴弹发射器的Heavy Minigunner之后，进入ATC卫兵与Replica战士交战的仓库地区。房间中央有一个钢丝笼子，在笼子里面的架子上找到反射提升剂。

**2.生化研究（Bio-Research）**

**生命提升剂：**在蓝色的冷藏库，Nightcrawler杀死一个ATC卫兵。在房间右侧，先跳到箱子上，然后钻入排风孔 找到生命提升剂。

**3.广场追逐（The Plaza Chase）**

**反射提升剂：**与ATC卫兵两次战斗之间，在水泥房间中，顺着楼梯爬上去，找到反射提升剂。

## 第四幕 破坏（Devestation）

**1.埋葬（Buried）**

**生命提升剂：**在Chen消失身影的走廊中，从一侧房间的木箱子后面找到生命提升剂。

**生命提升剂：**再次与Chen相遇之后，来到初次与暗影怪物战斗的走廊中，在右侧入口的附近处找到生命提升剂。

## 第五幕 渗透（Infiltration）

**1.遗迹（Relic）**

**生命提升剂：**梦魇之后，透过窗户，看到一个军官和架子上的生命提升剂。射击房间中的电箱，在墙壁上炸开一个大洞，钻进去，拿到生命提升剂。

**2.大本营（Basecamp）**

**反射提升剂：**行动开始后，顺着梯子向下来到第一个房间下面的深沟地区，拿到反射提升剂。

## 第六幕 探索（Exploration）

**1.迷宫（Labyrinth）**

**反射提升剂：**在第一段洞穴尽头处，干掉HV Penetrator的Nightcrawler。顺着两段梯子爬上去，来到水泥建筑物区域。爬上第一个梯子，向右转，跳到金属栏杆上，沿着栏杆向前走，拿到反射提升剂。

**反射提升剂：**与Replica Assassin战斗的院子中，顺着梯子可以爬到中间建筑物的顶端，拿到反射提升剂。

## 第七幕 灭绝（Extermination）

**1.克隆设施（Clone Facility）**

生命提升剂：在遇敌的第一个房间，下到底层，从平台下面的几个箱子后面找到生命提升剂。

**2.克隆生产（Clone Production）**

生命提升剂：遭遇Fettel之后，进入走廊，这段走廊中央有一个黑洞，黑洞的右侧有一扇门，穿过房门，走到尽头，拿到生命提升剂。

**3.摊牌（Showdown）**

**反射提升剂：**初次与Nightcrawler战斗之后，跳入排风孔，从左侧拿到反射提升剂。

**生命提升剂：**在Nightcrawler Commander与几个Replica士兵战斗的房间，从前方左侧的地面上拿到生命提升剂。

**反射提升剂：**同样在Nightcrawler Commander与几个Replica士兵战斗的房间，从Nightcrawler Commander所在平台的后面找到反射提升剂。



（由游侠补丁网提供）

**《英雄连——抵抗前线》**（Company of Heroes Opposing Fronts）v2.201版升级档光盘补丁
注意：升级v2.201之前请先升级v2.103修正档，否则无法正常安装。

**《荣誉勋章——神兵天降》**（Medal of Honor Airborne）中英文通用v1.2升级档光盘补丁

**《信长之野望——革新》**中文威力加强版游戏新增剧本包v1.1版
v1.1版修正了1.0版当中的读取剧本错误问题，并更新了最新的中文修正版剧本。本补丁共包含4个新剧本，全部根据日文版进行翻译制作。

**《使命召唤4——现代战争》**（Call of Duty 4 Modern Warfare）v1.3升级档光盘补丁

**《霸王》及资料片《地狱重生》**（Overlord & Raising Hell）v1.4升级档光盘补丁

**《生化奇兵》**（BioShock）v1.1升级光盘补丁及属性修改器

**《职业进化足球2008》**（Pro Evolution Soccer 2008）中英文通用存档修改器

**《美国职业篮球2008》**（NBA Live 08）电脑自动换人补丁：本补丁解决了游戏中电脑不会换人的问题。

**《足球经理2008》**（Football Manager 2008）v8.01版简体中文汉化包

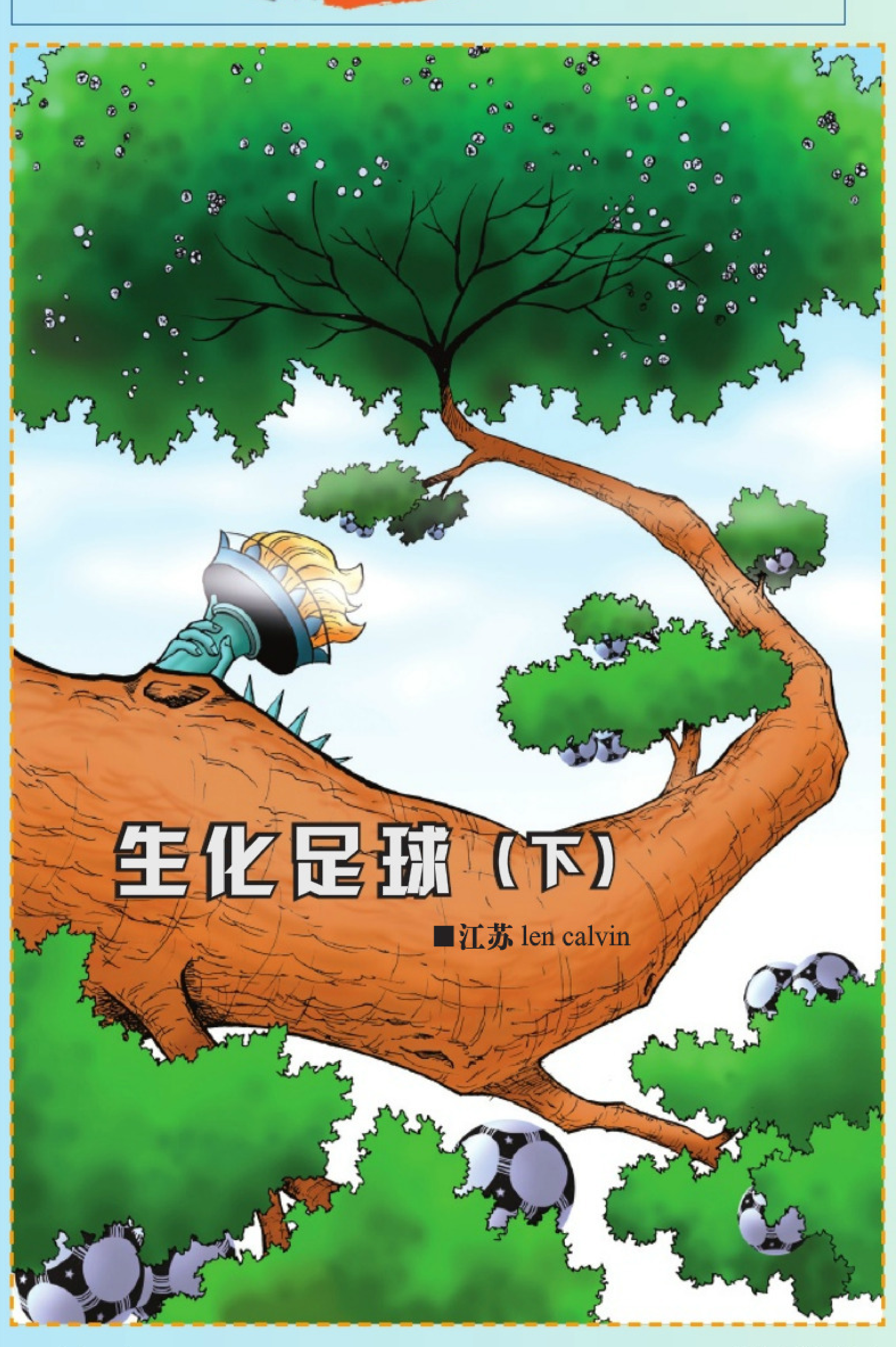
**《暗黑之门——伦敦》**（Hellgate London）v1.43.25.4015版10项属性修改器

**《战争机器》**（Gears of War）中英文通用版v1.1升级档光盘补丁

**《吉他英雄III——摇滚传奇》**（Guitar Hero Ⅲ Legends of Rock）光盘补丁




林晓：足球是种出来的，这听着挺不靠谱。如果告诉你这只是个游戏，你是不是就觉得一切理所当然。以后打实况什么的时候想到这个故事，没准儿会"噗嗤"乐出来。得，这不就是小说的娱乐功能嘛。



# 生化足球（下）

■江苏 len calvin

## Break

在第一场比赛与最后一场比赛之间，钟仇界几乎把所有的时间都浪费在了FIFA上。这期间他与榆仁杰的战绩是胜负五五分成。他们对我的胜率是100%。瓦伦汀安慰我："别理他们，他们都快进化成人工智能了！"

但我恐怕蜕化成猴子了吧？不过我没把这个念头告诉瓦伦汀，怕她一不小心暴走基因突变成女金刚。

于是我只好腾出那些失败的时间来，对我们的足球进行了少许改造。我给足球基因编了个程序，攻克了被踢出场外的足球如何自动腾空从观众席上弹开的难题，以防那些足球被奸人所用。不要问我那些凌空飞走的足球都去了哪儿，也许变成了人造卫星绕着地球转，也许飞到外星球变成外星人眼中的UFO了。天知道，谁关心这个啊！

最后，我把蹴鞠零号交给钟仇界，让他赶在闭幕赛开打之前选个地方播种。那时候他正在和榆仁杰进行米兰与德国赛。

哦，要说明一下的是，根本就没什么蹴鞠六号、蹴鞠五号……蹴鞠二号、蹴鞠一号。钟仇界传达了上级精神："罗格发话了，只要七号球和零号球，他不喜欢其他任何数字！"他边说着边往榆仁杰球门里大脚抽射。

"布拉特怎么都不发话，为什么老是罗格在吼？"榆仁杰说着操起自己的守门员上前去把那记攻门球挡了下来，顺便在比赛结束的哨声中抬脚把球一下踢飞到了场外。那球一到场外就立刻垂直上升，没一会儿就达到了第一宇宙速度。在我们看着它在云层中穿行了大约一分钟后，那个球终于朝月球奔去了。

我和钟仇界两人盯着屏幕里那个飞翔的足球，两眼看得发直。

"你把游戏都改了！？"我终于忍不住失声叫起来。

榆仁杰好不得意地对我说："齐喜啊，齐喜，你那个主意我早就想过了。记得那个专利归我了，哼哼，死跑龙套的！"

那个足球这时已经飞到月球上把那面阿姆斯特朗插下的金属星条旗砸得稀巴烂，最终在一个几十年都没有褪色的脚印边停了下来。

钟仇界在一旁一脸的沉思状，他从屏幕上的足球拾回眼神，目不转睛盯着我递到他手上的那个超级霹雳无敌、史无前例的生化足球。半晌后，他突然插嘴道："我琢磨着是不是应该把蹴鞠零号更名为嫦娥。"

## Final Game

本届世界杯的闭幕战终于要开始了，交战双方是中国队和英格兰队。当然，比赛完全不是重点。

在比赛开场前的最后一分钟，蹴鞠零号沸沸扬扬地从蓝天白云间掉下来，砸到足球场上。比赛进行了大约一刻钟后，钟仇界才从空军一号中跳伞下来，气喘嘘嘘地前来与我们会合。此时我们身边早已围满了来自世界各地的大牌摄影师和著名记者。

“终于赶到了！”钟仇界停止喘气的时候比赛又过去了一刻钟，但谁都没关注比赛（主裁判都把天职丢给了边裁，凑到我们身边），所有的摄影师和记者屏住呼吸，眼睛闪闪发光地盯着钟仇界。这时钟仇界才开口道：“刚才球掉下来的时间算得准吗？”

“你把足球树种在哪了？台北国际金融中心101？金茂大厦？还是东方明珠电视塔？巴黎铁塔？”榆仁杰一边对英格兰队喊着“大米万岁”一边问钟仇界（不要问我他是如何做到的）。

“自由女神像。”钟仇界揭示了正确答案，“我让足球树从自由女神像的火炬中大致水平地生长——当然喽，会有一个微微向上的精确角度计算以便之后它的生长轨迹与重力影响相协调。这是最高机密，在这里我就不告诉你们这些土鳖了。”

“这谁都知道了”，榆仁杰正拿着IPHONE上网看新闻，“足球树穿越了美洲大陆，在夏威夷上空转了个弯然后朝加拉帕戈斯群岛进发，沿着智利海岸一直到复活节岛都未改变方向。在接近南极半岛的时候，足球树开始绕24 700千米的南极大陆海岸线做了一次逆时针的旅行。离开南极洲时它直指马岛，经历布宜诺斯艾利斯的夜和亚马逊的雾岚。为了避开百慕大三角，它沾了点墨西哥湾暖流后按原路折回直接绕过了好望角。在通过莫桑比克海峡后，进入了非洲内陆并沿着东非大裂谷往北挺进。紧接着掠过尼罗河源头，出了尼罗河三角洲，又一个一百八十度大转弯穿越苏伊士运河、红海，然后我们的足球树开始了它的商业之旅。它在我们的研究赞助商西亚的数个石油大国上空盘旋了二十三圈之多，最后才恋恋不舍地又踏上了旅途朝西穿越了地中海以及直布罗陀海峡。再转弯朝北经过子午线，又朝东做了一系列复杂的运动，穿越了斯堪的纳维亚半岛、波罗的海，微偏南飞过伊斯坦布尔高加索山脉与里海，一路到了斯里兰卡、马尔代夫后又往北运动。在途经尼泊尔上空时开始沿着喜马拉雅山脉一路朝西伯利亚奔去。在通古斯陨石坑上空拐了个弯后选择了新的目的地贝加尔湖，然后最后一次往北穿行，绕了一圈北极后才从白令海峡挤出来。在经过北海道上空的时候开始了它的最终形态的分枝生长，总共生长出8条巨大分枝……”

“哦”，榆仁杰补充道，“除了预定的广州、上海、北京等地7个足球场堆满了从天上掉下来的足球外（这些足球将被当作旅游纪念品出售，售价待定），还有一根树枝伸到了澳大利亚上空。艾尔斯岩上现在满是活蹦乱跳的足球，惹得无数袋鼠前来朝圣……”

“掉到艾尔斯岩上去了嘛，总算是没砸到什么羊什么草的……”钟仇界舒了口气。

“这一次还真是促进了世界大团结啊！”瓦伦汀有点夸张地赞美道。

事后我才知道，钟仇界无意中做了一件大善事。他在摊开的1：60万的大地图上随便抛了个硬币，选中了自由女神像为足球树的生长点，非常偶然地化解了那场可能发生的第三次世界大战。

最后，我们唯一想对这个世界表白的其实是——

“哦也，全球七大洲四大洋制霸！”





我们齐刷刷地伸出手指摆出了个V的造型。顷刻间，闪光灯大作，整个世界好像陷入了创世纪时上帝喊了“要有光”后，不停重复地被人按倒退键加播放键那般的壮观。在离上半场结束还差5分钟的时候，场上的双方运动员因为被强烈的闪光灯照得睁不开双眼，原来开幕战中的那位巴西籍主裁判不得不宣布比赛暂停。

至此，“大米和瓷器的比赛”已经压根儿不重要了（榆仁杰的原话），世界要有爱才是最重要的（钟仇界的原话）；我和瓦伦汀甜心当时因为只顾着庆祝这个伟大时刻不住接吻，没时间说话以致没留下任何名言警句，给那些记述这个伟大时刻的历史学家们留下了巨大的终生遗憾。

不过，令人欣慰的是我和瓦伦汀甜心接吻的照片被镶进画框送进了卢浮宫珍藏。嗯，当然你还可以在故宫、白宫、食人番的头颅供奉神殿、巴黎铁塔、秘鲁纳斯卡高原、英国麦田怪圈、月球表面、火星奥林巴斯山顶、哈雷慧星等地看到这张神圣的照片。

至于其他一些细枝末节嘛，我就不在我的博客里细说了，请诸位上我们的农科体验网“www.农科体验.sitcom”查询，在下就不在这里一一炫耀了。祝诸位每天开心！（全文完）

*PS.至于这篇文章为什么取名为《生化足球》嘛……这是榆仁杰的主意。他说《蹴鞠零号 风云再起》和《嫦娥诞生记》没有《生化足球》帅。*

本文插图：沙拉布丁




林晓：记得在去年的01期杂志上，我给新老读者们全面介绍了编辑部的小编们。今年来说说他们的电脑桌面。呵呵，猜一猜都是谁的桌面。答案——下期杂志告诉你。



1.华丽的大屏幕近距离根本照不清楚，谁能拥有这独一无二的28英寸液晶显示屏？→

↑2.准妈妈的屏幕上，不用说了，未来的期待



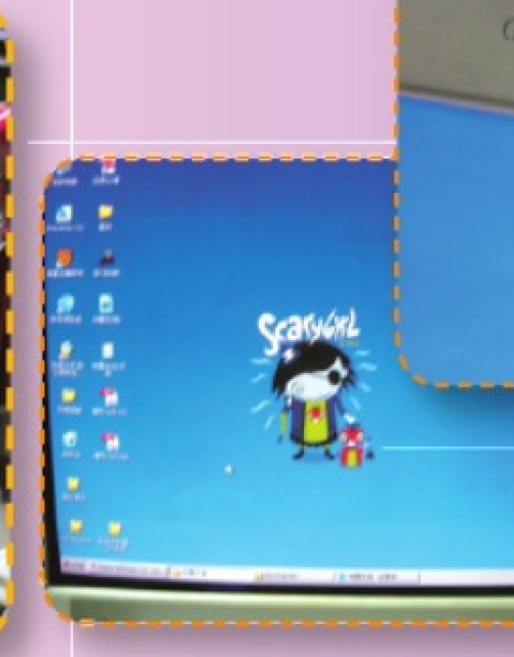
↑3.美丽的风景是内心的渴求，舒缓紧张的工作气氛



↑5.干净、整齐、实用，风格简约，传统也很出色



↑6.月亮屏保，植物与食物，还有信格，这家伙很混乱



↑8.卡通兔子特别醒目，焦点集中的桌面



↑4.一只手，挡不住美丽的山峦河流



←7.人不在，赶紧拍一张，游戏周边很多呢

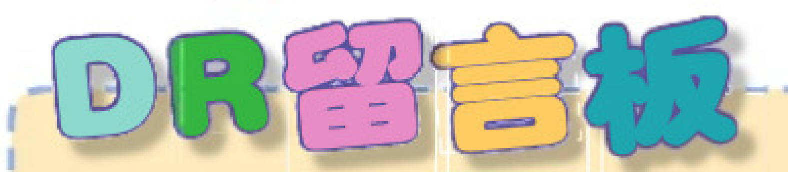



↑9.挑战规则，不规范自我，有创意的人的桌面



**林晓**：眼看就要过春节了，编辑部里的GG、MM又要忙着扑票办年礼准备回家团圆去了。猪年过后是鼠年。提到老鼠你会想到什么？米老鼠、鼠标、猫、网卡……于是动物学的老鼠就和社会学的IT发生了紧密联系，发散性思维在这里起到了重要作用。欢迎你将你身边有趣的各种“老鼠”事件、图片等（某人大叫：标本除外！）发送给我们，大家一起来个“鼠年说鼠”。移动用户请发送……啊，对不起，拿错稿子了。写信或者E-mail给我都可以，请一定要在信封或邮件主题上注明“大众软件鼠年说鼠”。来稿如果采用，我们会有黄金老鼠一只赠送（某人：什么？黄金！）。啊，又错了，这个文案谁写的，这不是要我破产嘛——再度强调，是黄金色老鼠一只！什么？活的还是死的？这你就甭关心了……

**来信请寄**：北京市亮甲店130号恩济大厦5层512室 林晓收（邮编100036）。请在信封上注明“读者来信”。**或E-mail**：linxiao@popsoft.com.cn，信件主题请注明“读者来信”。




**胡天宇：**我是一名大一的学生。我经常看《大众软件》，从小喜欢玩游戏。那天看了姐姐你在杂志上的回复，就是2007年第23期124页那篇。所以也想请问你一些事情，我希望你能帮助我，因为我一直都特别失落，总是找不到方向。我在成人大专学的是计算机信息管理，我对前途特别迷茫。我所在的城市是青岛。我觉得我们这个行业就业不怎么好，而我又很想搞电脑这一方面的。我就是对自己很没有信心。我想毕业后开一家电脑公司专门卖组装机，可是你也知道，这个行业现在做起来比较困难，而且我又不知道该怎么开始。我不想等到大四的时候再开始干这些事，想从现在大一就开始为以后做打算。可是我非常迷茫，不知道该从哪里开始。

**林晓：**我们一直关注着大学生在IT行业的就业问题，每年的记者组也会去采写这方面的专题。你想得比较远，这是个好事情，对自己有责任感。但你是不是想得太保守了？技术的发展日新月异，网络为IT带来了许多崭新的领域，为什么不想想在这些领域里来一番作为？复制别人走过的道路，可能安全却无疑会减少成功的可能，因为每个金字塔的顶端只能站一个人。多关心新技术发展，踏踏实实学习，保持活跃进取的心态，机会自然会落在你身上。看看那些IT新贵的故事吧，就业不是问题，怎么能更好地实现自我价值，才是最重要的。

**死神：**林晓，你好。我是大一在读生，玩过的游戏也不少了，其中网游更是无数啊（其实是没有耐性玩下去……）。看到杂志上有人说到“魔力”，不禁怀念。巅峰时期的“魔力”是一个成功的网游，虽然现在已经没落了，但是仍然无法动摇其作为网游里程碑的地位。现在玩游戏的人，很多都只追求无数个“第一”。在我看来，玩游戏就是那个过程和那份心情，所以才叫“玩游戏”嘛，不然就变成游戏玩人咯……玩游戏也这么多年了，终于明白了一个道理：一个好的游戏，就像人生一样，一应俱全；而人生呢，有时就像一个游戏，我们都在其中。但是，我们不应该游戏人生，因为游戏可以在Game Over之后再来一次，而人生只有一次，不要等老了才发现自己一无所成……

**林晓：**恭喜，你长大了。这样的领悟，对你完成大学学业，真的很有好处。

**zc_1024：**我很少看贵编的留言板，但是关于“魔力”的诉说吸引了我。虽然我是“石器”的后裔，当初常说的就是“‘石器’就是我的家，坚决不到‘魔力’耍”，所以只是有一眼没一眼地留意一下“魔力”，对于“魔力”不下过多的评论。承认自己很懒，所以喜欢用挂，主要原因倒不是脚本而是加速，交通与计算宠物成长等功能方便。记得5年前，玩“石器”的摒弃“魔力”，玩“魔力”的不屑“石器”。而如今呢，却同是天涯沦落人了。

从“石器”2.0到5.0，最终由于高RMB的宠物太BT和学业问题，我和队友们把“石器”放下了。从那时起，也多多少少接触了不少网游，但是所有的RPG网游如《梦幻西游》《水浒Q传》《大话西游》《机战》《天龙八部》《冒险岛》等，都很难唤起我们那时的激情，甚至会刻意地用其他网游的缺点与“石器”的优点相对比，而且不再玩RPG的网游，只是时常“劲舞”和“跑跑”等而已。

“石器”不同于其他网游的原因还有：人物升级分配的点数如何分配都有其玩法和搭配的骑宠，不像有些游戏还要上论坛看看怎么最合理，完全丧失了自己的新意和创造性。

而今已是8.0的“石器”大不相同了，收费的外挂也已免费了。欣慰的是当我在QQ上和旧友交流时，他们竟然毫不犹豫地再次下载“石器”，再次一起回忆这摩登原始人的生活，我们的友谊也因此再次被唤醒和得到升华。

但是事事不如意，频繁的维护（每次号称截止到9点，而每次都是到12点），论坛中GM千篇一律的答复（其他网友甚至都能猜测出GM会怎么回答每个问题），1人开5号挂机（别看“石器”里面人不少，但是真人玩的也就那么几个），高价宠更加的BT和昂贵（几乎有高价宠就是王道）等。我和战友们就像玩可以联机的单机游戏一样地玩着“石器”，但是我们仍能乐在其中。这也许是其他网游比拟不了的吧，至少我们的话题又回来了。

“石器”要出2代，是三维的吧。我们热爱的是“石器”那可爱的画风，三维网游有的是，但就是不喜欢。因为“石器”中的二维人物和宠物现在的网游很少有了，那种好似蜡笔画出来的美妙你很难理解的吧，呵呵。

“石器”带我们进入了网游，让我们的友谊升华。而如今“石器”又唤起了我们的友谊，但是“石器”确实已经没落了，就像它的名字一样要成为历史了。不过我是个怀旧的人，我忘不了“石器”，我也确实对其他的网游耐不下性子。

**林晓：**新年怀旧真不好，可新才更唤起人对旧的怀念。我得考虑考虑，要不要开一个“老游戏怀旧专区”，供大家献花献茶、搬沙发坐小板凳的祭奠。说来最近我也被称作“老作者”了，对许多年轻一代，已经成为历史了，真汗啊！有同样怀念“石器”的朋友和这位读者联络吧，说不定还能找到游戏中一起并肩杀敌的朋友。他的E-mail是zc_1024@yahoo.com.cn。

**［杂志评论］oldman：对2008年大软的展望**

2007年24期的内容不错。最重要的这些都是大软自己的看法和见解，希望大软继续保持自己的特色，这也是吸引我们这些老读者“习惯性”购买的一个重要原因。很高兴看到2008年杂志内容继续加大专题企划、锋利的盾等评论性文章的比例。这是很重要的，如果只是看叙事性的文章，网上很多。十分高兴看着些文章，感觉是在和作者的思想交流，而且大软的看法一向犀利和透彻，希望以后一直保持这样的特点。希望大软能尽快度过自己的“变革阵痛期”，让老读者和新读者都感受到大软的魅力！









随着网络的普及，许多虚假消息随之进入了网民的眼中。为了不使读者上当，本期大软推出了《谣言终结者》栏目。我非常喜欢这个小板块，它在“处子秀”中就向大家证明：手机辐射可以煮熟鸡蛋的消息是错误的！其实，我在网上还看到过许多传言，什么电脑硬件中辐射最高的是键盘和鼠标啦，手机剩一格电时辐射是平时的1000倍啦等等。我们普通大众很难去验证这些说法正确与否，而且有不少人信以为真。因此特别希望这些传言得到科学的检验，同时祝愿这个板块越做越好。Artec在榜评中提到，“在国泰民安、风调雨顺的时候，一般是不会四处招贤纳士的”。而我最近除了赏赐给铁鞭王新的装备（升级）外，还招纳了擅长乐理的千千静听，通晓PDF文的Adobe Reader，但是至今尚有一职空闲，推出“唯才是举”的政策也无人可以胜任。这年头，国王也不好当啊……（**废话篓子**）

林晓：2008年第02期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

# 追随梦想的足迹

**■陕西 尚彬**

看着自己攒下来的书越来越多，大软也有4年了。偶尔拿来翻翻想想大学生活那段不羁的岁月，或许因为陪伴我两年半的台式机开始给我脸色频频出错。也或许厌倦了台式吧，决定换个方便点的本本，换种心境开始新的自己。在此我分享一下学习电脑的一点心得，追随梦想的足迹让我们一起飞翔。

作为一个坐镇技术区近2年的版主，我想说“技术爱你真的很难，曾几何时我们默默拼搏，默默地伴随时光逝去那段不羁的情感，逝去的岁月不羁的梦。”笔记本作为另一种风格的微型计算机进入我们生活已经很久，无疑可以让我们更加便利地掌控媒体资源，EPC的到来更使笔记本成为普通消费品。但如果说EPC就能被称为学生电脑的话，我觉得那是对创意的一种扼杀。虽然从定位来看确实适合学生，但是平台架构的差距却阻止了进一步探索的梦想。

不可否认，人性化设计渐渐地融入了我们的视线。厂商也总开展半价试机和创意设计竞赛，希望通过这些方式赢得用户。但得到的或许仅仅是炒作罢了。Thinkpad这个曾经辉煌的牌子伴随了我们15年，成就了一段王者的辉煌。作为周年庆典活动之一的创意设计大赛，可以说应该算是不错了。但根据我的经验和看到的作品来看，这次活动也仅仅保留了一个梦想而已。近日最火的无疑是网络芯片和触摸技术的引入，所以很多人都设计触摸形式的笔记本。其实大可不必，超薄的同时依旧应该注意强度，小巧的同时依旧不能影响观感。所以我心目中理想的Thinkpad应该具有的要素是：10英寸左右小巧的身材，高清晰高对比度的屏幕，杜比级别环绕效果音效，拥有高性能的集成显示芯片；便捷的蓝牙和高速无线芯片，

硬件底层防火墙芯片，立体虚拟化协处理芯片，高容量的电池；设计尽可能走圆滑的线条，线条合理的修饰能够给人带来不错的心情。但是现在那些作品我觉得大多数都是应付一下，或许也仅仅是那个奖品能吸引一部分眼光把。

最近很多兄弟都在准备利用培训充电，在此我分享一下学习软件的一点心得。首先大部分人学习软件总是先去找教程，其实大可不必。前几天一个兄弟的miniSD



卡掉到本本读卡器里面了，我用耳勺当工具勾出来的时候他觉得我很强。实际上就是动手能力的问题，在此我建议新手学习软件的时候先去看看一款软件的说明文档，并且仔细看看菜单里面的设置。虽然这些工作比较琐碎，但是对你将来了解软件是有好处的。教材应该尽可能地选择功能说明比较详细的，这样才能比较好地掌握一款软件。培训永远是盈利的，学习技术要做好失败的准备。不断地去尝试，尽量提高动手能力是必要的。选择培训前先要做好几件事情。首先了解这个机构的软硬件配备，条件许可则尽可能试听科目；其次查找资料将想学的东西入门部分看完，尝试写点心得；最后了解完整的课程体系。这样可以避免冲动选择，也可以更好地定位资源，为今后的学习打好基础。

另外，平时多注意小软件的应用。很多小软件很不错，近日看一位自称软件评测员的网友给一个MM推荐“雅虎助手”，真的不明白他是真懂还是仅仅为了表现自己。我研究软件搭配和系统维护一年有余，用过的大小工具上万，却不知道雅虎助手有什么值得称道的地方。诸位兄弟们学软件切忌听风吹草动，自己熟悉软件了以后才可以。用软件也要保持一定的习惯，我的建议就是尽量多用绿色小工具和脚本，维护系统时尽量避免安装软件或者写注册信息。

追随梦想的足迹，算算时间我学技术也有6年多了。逝去的时光伴随着孤寂的记忆，曾经的梦想默默地做好自己。希望“不亦乐乎”技术讨论群，以及像我一样喜爱《大众软件》和向往技术与我一同奋斗的兄弟姐妹们，在新的一年里心想事成。P

获奖来信

# 《2007中国年度软件评选》正式开幕

2007年注定是中国软件行业不平凡的一年。在这一年里，新软件层出不穷，老软件频繁升级。新老交替之间，原本已陷入沉寂的软件行业变得异常活跃，用户熟悉的常用必备软件也在悄然发生变化。2007年12月12日，中国最大的两个软件下载站点——天空软件站（skycn.com）和华军软件园（newhua.com）共同发起“2007中国年度软件评选”活动，由全国网民进行投票，评选出网民心目中的最佳软件。

此次评选活动声势浩大，除了国内最具权威的天空软件站和华军软件园外，包括百度、Hao123、新浪科技、搜狐科技和腾讯科技在内的多家网站都在活动期间设置投票专用入口。作为本次评选活动的独家平面支持媒体，《大众软件》杂志也将全程关注评选，评选结果将刊登在2008年第5期的《大众软件》上。据活动主办方表示，这是迄今为止参与媒体最多、阵容最强大的软件评选活动，将最大限度地保证评选结果的权威性和公正性。

本着公平、公正、公开的原则，“2007中国年度软件评选”活动的结果将完全由网民的投票决定。评选分杀毒软件、恶意软件清理工具、网页浏览器、下载工具、视频播放等15个大类，入围软件数量超过100款。活动设置“最佳用户”“最佳人气”“最佳进步”3项大奖。其中，每类软件中网友票数最高的一款将夺得“最佳用户奖”；在整个活动所有参选软件中，得票数最高的一款将得“最佳人气奖”；而由主办方筛选、在2007年渐露名声的软件中，用户票数最多的前3款将夺得“最佳进步奖”。

此次活动的投票时间为2007年12月12日至2008年1月12日，之后活动主办方对投票进行审核，并于1月18日揭晓评选结果。软件行业人士分析，由于Windows Vista的发布、互联网应用的变革，以及大量风险投资的引入，2007年的中国软件行业风起云涌，其在用户占有率和口碑方面正悄然发生变化。而此次活动的评选结果，也将成为业内对软件市场份额占有的衡量标准。

据了解，此次活动的主办方天空软件站和华军软件园是国内流量最大的两个软件下载站点，占据了国内60%以上网民下载软件市场份额。

**活动官方网址：**

**天空软件站为http://www.skycn.com/2007/**

**华军软件园为http://www.newhua.com/2007/**

2007 中国年度软件评选




# 点石成金《纸客帝国》新春大型活动



为了庆祝《纸客帝国》“爆裂天使”顺利公测，在这辞旧迎新的欢庆日子里，本刊与趣味第一合作举办“点石成金《纸客帝国》新春大型活动”。玩家只需在右图的泡泡对话框中填上你认为合适的对话，并通过邮局邮寄到趣味第一，我们会评出1名最具趣味奖、2名最具创意奖和100名参与感谢奖（在参加活动的玩家中随机抽取）。




**奖项设置：**

**最具趣味奖：**

**1名，TCL全球拍747一部，市场单价1850元；**

**最具创意奖：**

2名，TCL PMP169B各1台，市场单价1450元；

**参与感谢奖：**

100名，《纸客帝国》咖啡杯各1个，市场单价60元。

**回函时间：**

活动开始至2008年1月31日止（以邮戳为准）。

**回函地址：**上海市宜山路829号海博新楼215室《纸客帝国》活动组（收）

邮编：200233。

**公布获奖名单：**春节后在《纸客帝国》官方网站（www.qwd1.com）公布。

**注：**该活动最终解释权归“趣味第一”所有。




TCL PMP169B




TCL全球拍747



《纸客帝国》咖啡杯

“春秋Q传”获奖名单因故延迟到下期公布

# 江山代有人才出

■ 晶合实验室Su

他们说我是不幸的，因为这期Suki大人让我来写榜评，然而我又是幸运的，榜单多年的老面孔难得的大换血，一次竟然出现3个新秀，让我对榜单突然有了焕然一新的感觉，不得不说国内的软件市场还是有很大潜力的。

一成不变的榜单让人觉得无趣，新的血液会给榜单带来活力。那么让我们看看3位给我们带来趣味的新秀吧。

分则弱，合则强。说到“卡巴斯基”就有必要提到“360安全卫士”，而这2位今次双双上榜。卡巴斯基很有名，然而对于杀毒软件市场来说，国内的势态，三大巨头有着天时地利的优势，瑞星杀毒软件和金山毒霸更是名列榜单前茅。要在这本已激烈的市场中站住脚，卡巴斯基选择了与360安全卫士的合作。这么一来360安全卫士名声大振，而卡巴斯基如愿以偿地在大陆市场获得一席之地。当然，除了卡巴斯基外，其他国际上著名的杀毒软件如诺顿、McAfee都开始逐渐进入大陆市场。它们如果参考卡巴斯基的模式，应该能更快地融入。然而，卡巴斯基的免费合作模式在盈利方面可能不会理想，其他杀毒软件厂商可能难以接受。360安全卫士我倒认为是个怪胎，不是怪在软件有什么不好用或有什么奇怪的设置，而是它出现在流氓软件横行、3721遭到唾骂的时候。360安全卫士是3721的兄弟软件，却能非常好地清除包括3721在内的各种流氓软件，这种大义灭亲的行为显示出其“洗白”名声的决心。至少目前来看360安全卫士确实是不错的系统维护工具，然后加上免费赠送的卡巴斯基，两者联手流氓病毒一并消灭，双双上榜也是可以理解的。

另外一个“搜狗输入法”作为新秀还是颇让我意外。当然，搜狗输入法很好用，不过其他输入法也都好用啊。虽然外加与谷歌输入法的那些纠葛，但也是很久远的事情了。现在的输入法可不是说有点什么联想功能就拿得上台面的，现在的用户要求更多。不过略加思索，搜狗的特长在于词库的庞大，网络词汇日新月异，随时更新的词库当然更方便大家输入新的网络词汇，而这些词汇都不是老版本输入法所拥有的。我还是很佩服能在输入法这样一个古老而简单的软件上，做出这么多文章的搜狗（当然还有紫光华宇拼音输入法），只是一小点的改进，因为适应了用户的需要，就能获得更多的认同，正是“只有想不到，没有做不到”。

从3款新秀软件上榜可以看出，跟上时代不断更新，同时去理解和开发用户的需求，是软件立足的根本。而榜单上之所以还有像金山游侠V这种老牌软件，是因为市场上没有可以替代它的新秀出现，而金山游侠又能满足用户的需求，因此存在至今。



快车的这个下载榜基是靠当月实际下载量来排名的，应该说这两个榜单基本能代表用户的喜爱程度，不过本人倒是对下载榜的QQ产生了更多的兴趣。

当然，QQ一直是很好很强大的，拥有的用户数非常多，功能也很好，本人也无意另加歌颂或诽谤。让本人产生兴趣的是版本号上的Beta字样。一般人都知道，Alpha版是内部测试，让内部程序员试用挑错；Beta是公众测试版的代号，让更多的普通用户测试，除了挑出Bug外还可以对功能、使用等各方面进行评价及提出建议，一般软件发布正式版之前都会先出Beta版。

然而，测试版终究不是正式版。一般测试版存在时间都不会很长，本人使用软件多半会挑正式版这种比较有保障的版本。然而看到下载榜突然意识到，我已经使用了好几年的测试版QQ了。当然，这并不是说本人一直没空去下载正式版，而是QQ老是发布测试版，反而正式版即使有也只是昙花一现。业内有句流传并不广的话：要想不挨骂，一直出Beta。就是说一直不出正式版，测试版中用户发现什么问题或Bug，就可以用“只是测试版本”来搪塞。

“这软件怎么会突然占用大量内存？”“软件怎么突然会假死？”……

“对不起，软件正处于测试阶段，我们正在尽量修正……”

测试原是本着对用户负责的态度进行的活动，但如果一直用测试版来作为挡箭牌，恐怕容易让用户有种被忽悠的感觉。即使真的是测试，让用户当好几年的小白鼠似乎也不合情理。实际上使用起来也不见得有多大的问题和不便，称作正式版也并无不可，为何非要挂个测试版的名头呢。QQ2007测试版快一年了还在测试，按其以往的规律2008年会出2007正式版，然后同时发布2008测试版。什么时候能出个对得上年号的正式版本呢？本人郑重期待。



# 快车 FlashGet TOP TEN

## 快车 FlashGet 热门软件下载排行榜







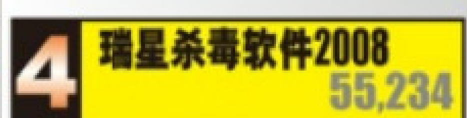






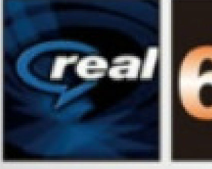

3 暴风影音3 3.07.12.14 63,214



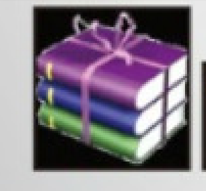





5 PPS网络电视（PPStream）v2.1.20.1011正式版 53,241

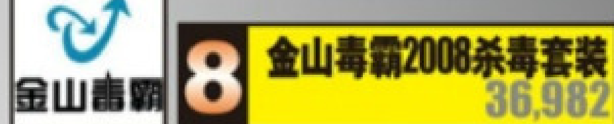



6 Real Player v11 Build 6.0.14.738简体中文版 52,154



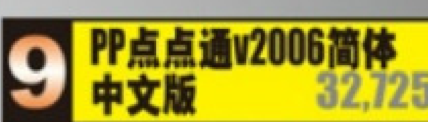
7 WinRAR 3.71官方简体中文版 43,271

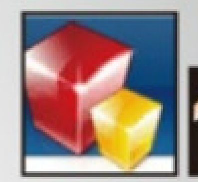








10 Windows优化大师7.78 Build 7.1119 21,587

本榜单数据由快车网游戏频道提供
（该榜单内数据为月度下载次数）




| 名称 | 版本号 | 名次 | 票数 | 升降 | 制作 |
|---|---|---|---|---|---|
| 迅雷（Thunder） | v5.7.2.371 | 1 | 3001 | ↑ | 深圳市迅雷网络技术有限公司 |
| 暴风影音 | 2007 v7.02 | 2 | 2985 | ○ | 暴风网际科技有限公司 |
| QQ | 2007 | 3 | 2904 | ↑ | 腾讯 |
| 瑞星杀毒软件 | 2007 | 4 | 2900 | ↓ | 北京瑞星公司 |
| Windows优化大师 | 7.7Build7.3 | 5 | 2877 | ○ | 鲁锦 |
| 金山毒霸 | 2007 | 6 | 2845 | ↓ | 金山公司 |
| WinRAR | 3.62 | 7 | 2749 | ○ | Eugene Roshal |
| 金山游侠 | V | 8 | 2745 | ○ | 金山公司 |
| Real Player | 10.6中文版 | 9 | 2651 | ↑ | RealNetworks |
| 紫光华宇拼音输入法 | 3.0.0.3045 | 10 | 2458 | ↑ | 北京紫光华宇软件股份有限公司 |
| 卡巴斯基 | 7.0 | 11 | 2405 | New | 卡巴斯基实验室 |
| 超级兔子魔法设置 | 7.96 | 12 | 2399 | ↑ | 蔡旋 |
| 360安全卫士 | 3.70 | 13 | 2346 | New | 奇虎公司 |
| 金山快译 | 2007 | 14 | 2311 | ○ | 金山公司 |
| BitComet | 0.91 | 15 | 2270 | ↓ | RnySmile |
| 网际快车 | 1.81 | 16 | 2132 | ↓ | JetCar软件工作室 |
| 木马克星（iparmor） | v2007.51 | 17 | 2004 | ↑ | 罗建斌 |
| 搜狗输入法 | 3.0 | 18 | 1988 | New | 搜狐公司 |
| 金山词霸 | 2007 | 19 | 1951 | ↓ | 金山公司 |
| Office | 2007 | 20 | 1723 | ↓ | 微软 |

（本榜所列软件版本号截止2007年12月19日）

邮发代号：82—726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN